



INSTRUCTION MANUAL



ENGLISH MANUAL

PG 003 - PG 029



FRENCH MANUAL

PG 030 - PG 056



GERMAN MANUAL

PG 057 - PG 083



ITALIAN MANUAL

PG 084 - PG 110



SPANISH MANUAL

PG 111 - PG 137

BASIC CONTROLS — PSP



BASIC CONTROLS — PSPgo





Directional buttons	Character & Cursor Movement
Analog Stick	Character & Cursor Movement
○ button	Cancel
⊗ button	Confirm, Advance Message Box
△ button	Bring up Menu
⊕ button	On Area Map: Select character with cursor and press the ⊕ + directional button to change which direction to face. Item Status (when ⊕ icon is blinking): Change Page
⏮ button	Rotate Area Map counter-clockwise
⊕ + ⏮ button	Zoom in and out on Area Map
⏭ button	Rotate Area Map clockwise
⊕ + ⏭ button	Move cursor to unused character on Area Map
START button	Not used
SELECT button	Display Geo Panels ON/OFF
HOME button	End game (quit without saving)

In the Options, the function for ⏮ [⏭] and ⊕ + ⏮ [⏭] can be switched.

PROLOGUE

The Netherworld - a place darker than a pitch-black cave, located deeper than the depth of the seas.

It is a cursed land where evil reigns and foul beings dwell. Nobody knows its whereabouts, but everybody fears its existence...



LAHARL

The one and only son of the Overlord.
Very self-centered, and selfish.

**FLONNE**

An Angel Trainee who comes to the Netherworld to assassinate the Overlord.
Also a love freak.

**ETNA**

Laharl's vassal, and a girl with a sharp tongue. Her ambitions lie even greater than her master's.

**PRINNY SQUAD**

Etna's direct servants who were hired for money.
Most of them are very... whatever.

HOW TO START THE GAME

Turn on the console and start up the game. The title screen will display game modes. If you want to start from the very beginning, select [Start]. If you want to continue playing a previously saved game, select [Continue].

* In order to provide you with a playable in-game environment, this software will require about 20 seconds of loading at start-up.



ABOUT SAVE & LOAD

Save

Press the  button at the Overlord's Castle (home base) to bring up the Main Menu. Select Save to display the Save Screen, where you can save your data. Select the location where you wish to save your data with the Directional buttons and press the T button to confirm. You can also create new data here. In this case, each data save file will require at least 408KB of space.



Load

If you select [Continue] on the Title Screen, you will see the Load Screen for all previous data. Select the data you wish to load with the Directional buttons and press the  button to confirm.

* Please use a Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™ to Save.



GAME FLOW

Here is an explanation of the general flow of the game. The following describes the basic steps in game progression.

Begin Chapter



Event (Demo) Occurs

The purpose and goal will be presented.



Overlord's Castle (Town)

Here, you can shop, go to the hospital, gather information, visit the Dark Assembly, challenge the Item World, and Save.



Select Area Map

Select your destination of choice.



Area Map

Tactical dungeons, battle, and events (demo)



End Chapter

Goal complete! Now on to the next chapter...



There is a total of 14 chapters in this story. But, depending on how you play the game, the ending may change. Try to aim for the true ending.



OVERLORD'S CASTLE

In the Overlord's Castle (starting area), you will control the main character, Laharl, and talk to people, or go shopping.

Character Controls

In the Overlord's Castle, you will use the Directional buttons to move Laharl. Get close to a resident there and press the  button to talk to someone.

Usable Commands in the Castle

The following commands will be displayed when you press the  button in the Overlord's Castle.





- **Item** Check your items and search through your Item Bag & Warehouse.
- **Equip** Check or change your equipment.
- **Status** Check the status of your current ally characters.
- **Rearrange** Organize the way your characters are listed.
 - Manually Put your characters in order, the way you want them to be.
 - By level Arranges your characters by highest level.
 - By HP Arranges your characters by highest HP.
 - By ATK Arranges your characters by highest ATK power.
 - By INT Arranges your characters by highest INT.
 - Humananoids 1st Arranges your human characters by level first, then your monster characters by level.
 - Monsters 1st Arranges your monster characters by level first, then your human characters by level.
- **Help** Check the basics of Area Map battles.
- **Settings** You can select between Cursor Mode and Key Mode. You can also configure the BGM volume, MSG volume (message voice), SE volume (sound effects), and brightness.
- **Quit** Reset the software and return to the Title Screen. But, if you have not saved, the game will reset without saving your current game progress, so be careful.
- **Save** You can Save.

Facility List



Facility List

Talk to the merchant at the RosenQueen Company Netherworld Branch inside the Castle to buy and sell items. When buying items, you will need Hell (HL) which is the Netherworld currency. The products being sold are display only, meaning once you buy it, it will sell out. Every time you enter, the selection and item stats will change, so you may want to visit this place often.

You can also suggest a bill to the Dark Assembly, such as "I want more expensive items in the shop." If it gets approved, the shop's selection will change again.



Netherworld Hospital

At the Hospital, you can heal your allies who have expended health (HP) and magic (SP) in battle. The Hell (money) required depends on how badly they need the treatment.

Also in the Netherworld Hospital, depending on how much healing you've received, you will be able to get prizes. The more healing you receive from the Hospital, the better your prize gets. So remember to get hurt as much as possible, and let them take care of you.



Dark Assembly

At the Dark Assembly, you can create your disciples (character creation) or submit various bills. Simple bills don't need the Assembly's approval, but for important bills, you will need to pass the Assembly's vote. Effective use of the Dark Assembly system will make your Netherworld life much easier.

Mana & How to Gain Mana

In order to use the Dark Assembly, you will need Mana. Mana refers to the energy required to bring the Dark Assembly into session. You can gain Mana by defeating enemies. Stronger enemies will naturally give more Mana. Since the character that defeats the enemy gains the Mana, characters who haven't defeated any enemies will not be able to use the Assembly. The question of who to use to defeat the enemy, along with other factors, should be kept in mind when giving orders to your characters.



Dark Assembly

Make a Disciple

By making your own underlings at the Dark Assembly, you can gain more allies, regardless of the storyline. At first, only the basic classes - and low capability characters - are available for creation. The capability describes the character's basic abilities and growth. There are a few ways you can increase the number of available classes, and create higher capability characters. For example, when you take a "Warrior" to a certain level, you will unlock a superior type of Warrior. Also, if you level two different classes to a certain level, a new hybrid class may be created. There are also hidden classes as well. We hope you can find them on your own...



Take the Promotion Exam

If you select [Promotion] in the Assembly Menu, you will enter battle. Only one character, who wants to take the exam, will be allowed to fight the battle. When you pass the exam, that character's rank will go up. When rank increases, more bills become available to submit, and more powerful senators (higher level senators) will begin to join the Assembly. Though these powerful senators are great if they're on your side, if you make enemies with them, this will become quite a disadvantage. Make sure you keep the stronger ones on your side.



Check!

If you fail a Promotion Exam, it is Game Over! Don't go for impossible exams!

Dark Assembly

Submitting a Bill to the Dark Assembly

When your rank goes up, more bills will become available to you. Bills that require the Assembly's approval are decided by a vote. A senator's power defines how many points his vote is worth, so even if you have a majority of Yays, that doesn't mean the bill will pass. Press the  button to bring up the Menu to gather your votes. When the difference between the Yay points and Nay points surpasses the required Mana cost, then finally, your bill will be approved. In calculation: $[Yays - Nays > \text{Required Mana for bill}]$ means approved. Bills that are beyond your level are just a waste of Mana, so we suggest you don't waste your time.

If denied, you can [Persuade by Force] if you'd like, but it won't be such a great idea while your level is low. [Of course, if you lose, it is Game Over.]



Extra Gain

Characters [disciples] who were newly created by the Dark Assembly are very closely tied with the character [master] who created him/her. For example, if Laharl creates a Warrior, the Warrior becomes the disciple, and Laharl becomes the master. The master will gain bonus points in his stats as the disciple levels up. Also, on the Area Map, if the master is next to his disciple, he can use any magic that the disciple has, even at level 0 mastery. Continue to use it until mastery level 1, and the master can learn that magic, meaning that he can use it even without the disciple close by. This master-disciple relationship is called Extra Gain.



Item World

Item World

The Item World refers to a different world that exists inside an item. In the Item World, there are many residents, but most are called Notorious, and are bad neighbors who you want to defeat. But remember, they are strong. Level yourself up a good amount before challenging, or else you will very easily lose against them. Also, if you want to dive into the Item World of an item you currently have equipped, you must unequip it before you can enter it. You will be entering the Item World of that item, so naturally, you won't be able to take that item with you. Make sure to have backup equipment before you take the challenge.



Leveling up the Item

Defeating the residents and clearing one level will increase the item's level by 1. The farther you dive, the higher the level becomes, but of course, the enemies will also become stronger. Also, until you defeat the boss at every 10th level, you won't be able to escape from the Item World. Make sure you enter completely prepared.

Find the Innocent!

The evil residents are called Notorious, while the good ones are called "Innocents." If you press the button in the Item Stats, you may find a section displayed with ATK or DEF. This means that somewhere in the Item World, there is an Innocent that can increase ATK [attack power] or DEF [defense]. But when they come out, you will see that they are neutral, not enemy or ally. If you find them in the Item World and defeat them, they will submit to you and will help to increase the stats of that item even more.

Moving Residents

After you've defeated an Innocent, you can move him to a different item in the Menu Screen. Moving the abilities of the Innocent to another item, which in other words, is combining items. But keep in mind that items do have a max population. This may be different for each item, and you may not move more residents than the population into the item. At the very bottom of the item stats, if you see [Pop. 5/12], this means current population 5 / max population 12.





Item World

Combining Residents

When the max population has been reached, you can combine residents to organize them. In the Item World menu, select "Combine Residents" and then select the residents to combine (item to organize). Combining residents is only available when there is more than one resident of the same job in one Item World. The purpose of combining residents is to organize and strengthen. By combining two residents of the same job, you can open a spot to move in a new resident to make the item even stronger. By doing this multiple times, you can create a very strong weapon.

Rarity

[Rarity] describes the item's worth. The Rarity value is displayed in the Item Stats. The lower the Rarity, the more value it has. Some items may even be Rare or Legendary items, which are very high in value. The lower the Rarity, the higher the stats of the item, and the larger the capacity for population. The Item World levels will also be deeper, which means the item can level up that much more. Collect as many rare items as you can.

Save Shop

By talking to the Save Shop in the castle, you can view all the records of your adventures up to this point. How much equipment and items you've collected, your max damage, profiles on each job, and other various data is included here. Create your own perfect collection of data.



Collection Record

An item you've had in possession at least once, will be listed here. Each item will be logged as common, rare, or legendary. Items with the X icon means that the specific rarity for that item does not exist. Even if you sell away the item, if you had it once, it will be logged.



Dark Record

Find out about various data during your play.

Play time	Total number of hours played.
Cycle	The Cycle number you are currently on.
Max Damage	The max amount of damage you did to an enemy.
Total Damage	The max amount of total damage you did to the enemy.
Max Geo Chain	The longest chain you've done.
Friendly Kills (this cycle)	The number of allies you've killed this cycle.
Enemies Killed	The number of enemies you've defeated until now.
Max Level	Your characters' highest level.
Max Times Reincarnated	The highest number of reincarnations for a character.
Items Collected %	The ratio of items collected.
Item World Visits	How many times you've visited the Item World
Max Levels into Item World	The number of levels you've gone into the Item World without returning to the Overlord's Castle.
Extra Enemies Killed	These records are only made when a certain enemy is defeated. If a "???" is displayed here, this means there is still an enemy you have not defeated yet.

Check! Try not to kill too many of your allies!

Collection Book

You can see information about a class [or race] that has appeared at least once in the game.

**Music Shop**

Any piece of music you've heard in game can be bought with HL (Hell). The purchased music can then be listened to and enjoyed in the Music Shop. Also, you can set one of them to become your BGM for the Item World.

**Longinus**

He will tell you details about every weapon in game. You should try talking to him at least once. And if he accepts your power...



SELECTING YOUR DESTINATION

Select Area

By talking to people in Events (demo) and in the Overlord's Castle, more areas will open up to you. Each area usually has a few Area Maps. Choose which Area Map you wish to go to on the selection screen. The game will progress as you continue to clear the Area Maps.



AREA MAP

The 3D map like the one to the right is called the Area Map. All battles take place on this Area Map, and will be played out on a turn-based system. Turn-based means that all the allies go first, and then the turn switches to the enemy, and repeats.



Dispatching Allies

Adjust your cursor to the Base Panel on the Area Map and press the  button to display the list of ally characters you can dispatch onto the map. Select the character and press the  button to confirm. Now you can move the character around. You can only dispatch one character at a time. Bring out the characters from the Base Panel in order. But remember that the max number of characters on a map is 10.



Commanding Allies

The player will select a command to order an ally character to fight the enemy. In one turn, each character can Move once, and do one of the following: Attack, Skill, Lift&Throw, Defend, or use an Item.

*You can use the [Equip] and [Status] command as many times as you'd like. [Equipment cannot be changed after finishing the action].

Game Flow

Begin Battle



Order Commands



Commence Attacks



End Turn



Enemy's Turn

Victory Condition

When you defeat all enemies on the Area Map, you clear the stage.

Game Over

When all your ally characters dispatched on the Area Map are defeated, it is Game Over. You will have to continue from your last save.





● Move ●

When this is selected, the character's movement range is displayed. Choose where you want the character to move to within that range, and confirm. If you messed up and want to redo it, press the **o** button.

● Attack ●

Select this to show the character's attack range. This range will change depending on the weapon being used. When you have selected an enemy to attack, the command will be considered inputted. When you want to execute that order, bring up the Area Map command menu with the **△** button and select [Execute] or [End Turn]. If you want to undo a command, press the **⊙** button.

● Special ●

Select this to display the list of the special moves that the character has. Special moves include the following:

- The character's unique Special skills
- The equipped weapon's trainable Special skills
- Magic spells that mainly magician-type characters learn

Select the skill you wish to use, and then the target. Now the order has been issued. When you want to execute that order, bring up the Area Map command menu with the **△** button and select [Execute] or [End Turn]. If you want to undo the command, press the **⊙** button. Using Special skills will consume SP.



● Item ●

Use items. Consider the abilities and effective range when deciding which item to use.

● Lift & Throw ●

Select [Lift] to pick up an enemy or ally that is next to you. This command is not available unless there is a character right next to you. The character that is lifted will not be able to take any actions, and will not become a target for attack. The character that is lifted can, though, be Thrown. Select [Throw] and decide on a direction and distance to throw the lifted character. There are various tactical elements to this Lift & Throw technique, so try to find good ways to use this.

● Defend ●

Defending will temporarily raise the defense value of the character. But in turn, the number of counter attacks will be lost.

● Equip ●

Here, you can change the equipment. Depending on the character's stats, and their distance from the enemy, you may want to change their equipment accordingly.

● Status ●

Here, you can check on the characters' stats.

* By moving the cursor to the character and pressing the  button, you can cancel the command that you have inputted. But remember, these commands cannot be cancelled if they have already taken the action through [Execute].

* Characters who have already taken an action (including those who have already received an order) will have an [E] icon. The direction that the character is facing can still be changed after the [E] is displayed.



Area Map Commands

Press the button on the Area Map to display the following commands.

● **Execute** ●

The characters who have received orders will take action.

● **End Turn** ●

This will end your turn (all ally actions will end). After you end the turn, it will be the enemy's turn, and they will take action.

● **Bonus** ●

This will list the bonus items that you can receive if you clear the Area Map. The Bonus Chart correlates with the Bonus Gauge that is displayed at the bottom right. When the Bonus Gauge goes to 1, you will be able to receive the bonus that is listed as 1. This gauge basically goes up when you attack the enemy.

● **Help** ●

You can look at the basic knowledge you should have about Area Map battles.

● **Quit** ●

This will reset the software and return you to the Title Screen. If you have not saved, your current game progress will be lost. Be careful before you think about resetting the game.

● **Settings** ●

You can select between Cursor Mode and Key Mode. You can also configure the BGM volume, MSG volume (message voice), SE volume (sound effects), and brightness.





TUTORIAL

Explanation about Each Stat



LV	Character's level.
COUNTER	Max number of counter attacks.
MV	Range of movement (ex. 4 would mean you can move 4 grids).
JM	Jumping power. This is how high you can jump, in dm.
HP	Health points. At 0, the character will be defeated. Items, magic (special), and the Netherworld Hospital can recover this.
SP	These points will be consumed when using a [Special]. Items and the Netherworld Hospital can recover this.
ATK	Attack power.
DEF	Defense power.
INT	Intelligence. Affects the power of magic skills.
SPD	Speed. Affects the dodge rate.
HIT	Accuracy.
RES	Resistance. Affects defense against enemy's magic attack.
EXP	Current experience points.
NEXT	Experience points needed to get to the next level.

**Leveling Up**

Defeat the enemy on the Area Map and gain experience points to level up. When the character levels up, each stat will increase. Also, depending on the character, they may learn unique Special skills, as well.

Weapon Mastery

Each character has a Mastery for each of the seven types of weapons: fist, sword, spear, bow, gun, axe, and staff. Equipping these weapons when fighting will increase their mastery with that specific weapon. When the mastery goes up, you can learn the weapon's Special skills. The higher the mastery, the more stats that get added when the character equips that type of weapon.

Check!

Staves and Monster-only weapons do not have any Special skills. Monster type characters can only equip Monster-only weapons, and do not have weapon mastery. But the higher the character's level, the more additional stats the character receives.





NETHERWORLD STRATEGY LESSON 1

About Team Attacks

When using a normal attack against an enemy, if there is an ally characters to the right, left, front, or behind that character, a team attack may occur. The following conditions must be met for this to occur:

- The character is next to the enemy you are about to attack.
- An ally character is next to the character who will attack.



If the character is right by, even a character who has already taken an action may join in on the team attack. But if the character uses a Special skill, or a spear, bow, or gun to attack the enemy target at range, this team attack will not trigger. Also, depending on your ally characters' compatibility, the chance of a team attack occurring will change. If the chance is low, the attack will not occur as often.



Ally doing
the attack

Ally unit



Ally unit



Ally unit



Enemy unit

ex 1) One ally team attack



ex 2) Two ally team attack



ex 3) Three ally team attack

**Check!**

Longer range attacks (more than 1 grid away) with spears, bows, and guns will not activate a team attack.

About Combos

Combos are when you attack the same opponent consecutively. For example...



= Enemy character

= Ally characters
who will attack

In this case, there is a 3 Hit Combo (the first attack does not count).

The higher the Combo, the larger the damage done to the enemy. If you do this with a Team Attack (see above), you can even defeat a very strong enemy in just one turn. Doing more Combos will also allow you to gain more in the Bonus Gauge. If you're going for a high Bonus, Combos will be a must.

Check!

You must attack the same enemy consecutively for a Combo. Attacks and Special skills both count as Combos, but make sure to order the attacks consecutively on the same target before you execute the command. If you get even one different enemy attack in there, the Combo will be cut short.



NETHERWORLD STRATEGY LESSON II

Geo Panel

The colorfully lit up panels on the Area Map are called Geo Panels. They may have various effects depending on the placement of Geo Symbols.

Geo Symbols

The objects placed on the Area Map are called Geo Symbols. These Geo Symbols can be destroyed with normal attacks, as well as special moves and magic.

Geo Effects of Geo Symbols

For example, if a Geo Symbol (Attack + 1) is placed on a yellow Geo Panel, all yellow Geo Panels will have the Attack +1 effect, affecting all characters on those panels.

When you destroy a Geo Symbol...

Geo Symbols have a role, other than effects that add to battle. When they are destroyed, the Geo Panels may change colors, or may disappear. Destroy them wisely, since making them all disappear will give you a Termination Bonus.

Change Red

Destroying this symbol on a panel will change all the panels of the same color to Red.

Change Green

Destroying this symbol on a panel will change all the panels of the same color to Green.

Change Blue

Destroying this symbol on a panel will change all the panels of the same color to Blue.

Change Yellow

Destroying this symbol on a panel will change all the panels of the same color to Yellow.

Change Purple

Destroying this symbol on a panel will change all the panels of the same color to Purple.

Null

Destroying this symbol on a panel will destroy all the panels of the same color.



MULTI-PLAYER MODE

Multi-Player Mode

To begin your Multi-Player campaign, go to Laharl's bedroom and press the  button when you are at the Communicator Device to bring up the Communicator Menu. If this is your first time playing the multi-player mode, you must first create a Network Card. You may do so by selecting "Create Card" from the Communicator Menu.

Once you have a Network Card, you can enter the multi-player mode by selecting "Begin Connection". After connecting, select "New Connection" to be the host or select an existing host's name on the menu screen to join a game. You will then be able to play against your friend or buy/sell items.

Multi-Player Battle

Select "Multi-Player" after connecting to battle another player. The host will select the settings for the battle. When you first start out, only a few settings will be available, but the more you play, the more settings you will unlock. Next, select the units that you would like to use in battle. Some battles require you to choose a leader. You can do so by pressing the  button over the character of your choice. Once you have chosen your force, the host selects the map where the battle will take place.

Dealing

You can buy and sell items by selecting "Deal" after connecting to another player. Select "Sort Shopping Bag" to place items from your Warehouse into your Shopping Bag to sell. Some rare items may not be placed in the Shopping Bag. Once you have stocked your Shopping Bag, select "Begin Deal" to search through the other player's items. You will not receive HL for items you sell, but you will also not lose the item that you sold.

*For more information, check the "Explanation" at the Communicator Menu.



CONTRÔLES DE BASE — PSP

Touches **L**

Droite

Haut

Gauche

Bas

Pad analogique



Touches **R**

Touches **△**

Touches **▲**

Touches **○**

Touches **×**

Touches START

Touches SELECT

CONTRÔLES DE BASE — PSPgo

Touches **L**

Droite

Haut

Gauche

Bas

Pad analogique



Touches **R**

Touches **△**

Touches **▲**

Touches **○**

Touches **×**

Touches SELECT

Touches START

Touches directionnelles	Déplacement du curseur et des personnages
Pad analogique	Déplacement du curseur et des personnages
Touche 	Annuler
Touche 	Confirmer, faire défiler le texte
Touche 	Faire apparaître le menu
Touche 	Sur carte de zone : sélectionner le personnage avec le curseur et appuyer sur la touche  + touches directionnelles pour changer son orientation. Statut d'objet (quand la touche  clignote) : changer de page.
Touche 	Faire pivoter la carte de zone dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
Touche  + 	Zoom avant et arrière sur carte de zone
Touche 	Faire pivoter la carte de zone dans le sens des aiguilles d'une montre
Touche  + 	Placer le curseur sur un personnage non utilisé de la carte de zone
Touche START	Non utilisée
Touche SELECT	Afficher/Masquer les panneaux Geo
Touche HOME	Mettre fin à la partie (quitter sans sauvegarder)

Dans les options, vous pouvez inverser les fonctions  () et  +  (.

PROLOGUE

Le Netherworld - un endroit sombre, très sombre, situé au-delà des profondeurs des mers. Le mal et les créatures nauséabondes règnent sur cette maudite terre.

Personne ne sait où elle se trouve mais chacun en craint l'existence...



LAHARL

Le seul et unique fils de Overlord.
Il est nombriliste et très égoïste.

**ETNA**

Elle est le vassal de Laharl et a une langue très acérée. Elle a encore plus d'ambitions que son maître.

**FLONNE**

Un Apprenti des Anges qui vient à Netherworld pour assassiner Overlord. Et une folle d'amour.

**PRINNY SQUAD**

Ce sont les servants directs d'Etna, embauchés pour de l'argent. La plupart sont ... peu importe!

COMMENCER À JOUER

Allumez la console et commencez le jeu. L'écran titre affichera les modes de jeu. Si vous voulez commencer au début, sélectionnez [New Game]. Si vous voulez continuer un jeu préalablement sauvegardé, sélectionnez [Continue].

* Afin d'assurer un environnement de jeu plaisant, ce programme nécessite de 20 secondes de chargement au démarrage.



SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Sauvegarde

Appuyez sur la touche **△** dans le Château d'Overlord (démarrage) pour afficher le Menu Principal.

Sélectionnez [Save] pour afficher l'écran de sauvegarde, où vous pouvez sauvegarder vos données. Sélectionnez l'emplacement pour sauvegarder vos données avec les touches directionnelles et appuyez sur la touche **△** pour confirmer. Vous pouvez aussi créer de nouvelles données. Dans ce cas, chaque dossier de données sauvegardées nécessitera d'un minimum de 408KB d'espace.



Chargement

Si vous sélectionnez [Continue] sur l'écran titre, vous verrez l'écran de chargement avec toutes les données sauvegardées. Sélectionnez les données que vous voulez charger avec les touches directionnelles et appuyez sur la touche **×** pour confirmer.



* Veuillez utiliser un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™ pour sauvegarder.

DÉROULEMENT DU JEU

Voici une explication du déroulement général du jeu. Ci-dessous se trouvent les étapes de base de progression du jeu.

Début du chapitre

Présentation d'un événement (Démo)

Le but et l'objectif seront annoncés.

Le Château d'Overlord (Ville)

Ici, vous pouvez faire des courses, aller à l'hôpital, récupérer des informations, visiter l'Assemblée Obscure, défier le Monde des Objets et sauvegarder.

Sélectionnez la Carte Terrain

Sélectionnez la destination de votre choix.

La Carte Terrain

Donjons, combats et événements tactiques (démo)

Fin du chapitre

Objectif atteint! Prochain chapitre ...



Il y a un total de 14 chapitres dans cette histoire. Mais, en fonction de votre jeu, la fin peut changer. Essayez de terminer en beauté!

- **Objet (Item)** Vérifiez vos objets et fouillez votre Sac d'Objet et l'entrepôt.
- **Équipement (Equip)** Vérifiez ou changez d'équipement.
- **Statut (Status)** Vérifiez le statut de tous vos personnages alliés.
- **Classement (Rearrange)**
 - Organisez la façon dont vos personnages sont classés.
 - Manuellement** Classez vos personnages dans l'ordre que vous voulez.
 - Par niveau** Classement des personnages par plus haut niveau.
 - Par HP** Classement des personnages par plus haut HP.
 - Par ATK** Classement des personnages par plus haut ATK.
 - Par INT** Classement des personnages par plus haut INT.
 - Humananoid 1er** Classement de vos personnages humains en premier et par niveau, puis de vos personnages monstres.
 - Monstres 1er** Classement de vos personnages monstres en premier et par niveau, puis de vos personnages humains.
- **Aide (Help)** Vérifiez les principes des combats sur la Carte Terrain.
- **Configuration (Settings)** Vous pouvez choisir entre le Mode Curseur ou le Mode Clé. Vous pouvez aussi configurer le volume BGM, MSG (voix des messages), SE (effets spéciaux) et la luminosité.
- **Quitter (Quit)** Quittez le jeu et retournez à l'écran titre. Attention, il n'y a pas de sauvegarde automatique. Soyez sûr de sauvegarder avant de quitter le jeu.
- **Sauvegarde (Save)** Vous pouvez sauvegarder.

Liste des établissements



Longinus

Magasin de musique



Liste des établissements

Adressez-vous aux vendeurs de la filiale de la Société RosenQueen de Netherworld située dans le château pour acheter et vendre des objets. Vous avez besoin de Hell (HL), la monnaie de Netherworld, pour acheter des objets. Les produits à vendre ne sont qu'affichés; c'est-à-dire que lorsque vous en achetez, il n'y en aura plus. Chaque fois que vous vous présentez, le choix et les stats des objets changent. Soyez sûr de visiter cet endroit souvent. Vous pouvez aussi proposer une loi à l'Assemblée Obscure, comme par exemple "Je veux des objets plus chers dans le magasin". Si c'est approuvé, le choix d'objets changera à nouveau.



Hôpital de Netherworld

À l'hôpital, vous pouvez guérir vos alliés qui ont épuisé leur santé (HP) et magie (SP) dans un combat. Le Hell (argent) nécessaire dépend de leur niveau de soin.

Dans cet hôpital de Netherworld, vous pouvez aussi recevoir des prix en fonction de la guérison reçue. Plus vous vous faites guérir à l'hôpital, mieux sont les prix. N'oubliez pas de vous faire blesser le plus souvent possible et laissez-vous soigner.



L'Assemblée Obscure

À l'Assemblée Obscure, vous pouvez créer vos disciples (création de personnages) ou proposer des lois diverses. Les lois simples ne nécessitent pas de l'accord de l'Assemblée. Mais pour les lois plus importantes, vous devez recevoir le vote de l'Assemblée. Vous pouvez améliorer votre vie à Netherworld en utilisant efficacement l'Assemblée Obscure.

Mana et gain de Mana

Afin de pouvoir utiliser l'Assemblée Obscure, vous avez besoin de Mana. Mana signifie l'énergie nécessaire pour convoquer l'Assemblée Obscure en session. Vous pouvez obtenir du Mana en gagnant contre l'ennemi. Plus l'ennemi est fort, plus vous gagnerez du Mana. Puisque c'est le personnage qui gagne contre l'ennemi qui obtient du Mana, les personnages qui ne battent pas les ennemis ne pourront pas utiliser l'Assemblée. Quand vous donnez des ordres à vos personnages, prenez bien en compte qui devrait vaincre l'ennemi, et les autres facteurs.



L'Assemblée Obscure

Créer un disciple

En créant vos propres sous-filles à l'Assemblée Obscure, vous pouvez récupérer plus d'alliés quelque soit le scénario. Au début, vous pouvez seulement créer les catégories de base - et les personnages de faible capacité. La capacité décrit les compétences de base et la croissance du personnage. Vous pouvez augmenter le nombre de catégories disponibles et créer des personnages de capacité plus élevée de différentes façons. Par exemple, quand vous amenez un "Warrior" à un certain niveau, vous déverrouillerez un rang supérieur de Warrior. Aussi, si vous nivelez deux différentes catégories, une nouvelle catégorie d'hybrides pourrait être créée. Il y a également des catégories cachées. Peut-être pourrez-vous les trouver vous-mêmes ...



Passez l'Examen de Promotion

Si vous sélectionnez [Promotion] dans le Menu de l'Assemblée, vous entrez en combat. Seul un personnage, qui veut passer l'examen, pourra combattre. Si vous réussissez l'examen, le rang du personnage augmentera. Quand le rang augmente, il y a plus de lois qui peuvent être proposées, et des sénateurs plus puissants (sénateurs de plus haut niveau) commenceront à joindre l'Assemblée. Ces puissants sénateurs sont supers s'ils sont avec vous, mais s'ils deviennent votre ennemi, cela sera très inconvenient. Soyez sûr de garder les plus forts de votre côté.



Attention!

Si vous échouez à l'examen, c'est la fin de la partie. N'essayez pas de passer des examens trop durs.

L'Assemblée Obscure

Passez l'Examen de Promotion

Si vous sélectionnez [Promotion] dans le Menu de l'Assemblée, vous entrez en combat. Seul un personnage, qui veut passer l'examen, pourra combattre. Si vous réussissez l'examen, le rang du personnage augmentera. Quand le rang augmente, il a plus de lois qui peuvent être proposées, et des sénateurs plus puissants (sénateurs de plus haut niveau) commenceront à joindre l'Assemblée. Ces puissants sénateurs sont supers s'ils sont avec vous, mais s'ils deviennent votre ennemi, cela sera très inconvenient. Soyez sûr de garder les plus forts de votre côté.



Attention!

Si vous échouez à l'examen, c'est la fin de la partie. N'essayez pas de passer des examens trop durs.

Extra Gain

Les personnages (disciples) qui viennent d'être créés par l'Assemblée Obscure sont très proches du personnage qui les a créés (maître). Par exemple, si Laharl crée un Warrior, le Warrior devient son disciple. Quand le disciple augmente de niveau, le maître gagne des points bonus dans ses stats. Sur la Carte Terrain, si le maître est à côté de son disciple, il peut utiliser sa magie, même au niveau de maîtrise zéro. Continuez à l'utiliser jusqu'au niveau 1 et le maître peut utiliser cette magie, sans que le disciple soit à ses côtés. Cette relation maître-disciple s'appelle Extra Gain.



Le Monde des Objets

Le Monde des Objets

Le Monde des Objets fait référence à un monde différent qui existe à l'intérieur d'un objet. Dans le Monde des Objets, il y a plusieurs habitants mais la plupart sont appelés Notorious et sont de mauvais voisins que vous voulez vaincre. Mais n'oubliez pas qu'ils sont forts. Elevez bien votre niveau avant de les défier sinon vous perdrez facilement contre eux. Aussi, si vous voulez plonger dans le Monde des Objets d'un objet dont vous vous êtes déjà équipé, vous devez vous en débarrasser, puisque, naturellement, vous ne pouvez pas prendre cet objet avec vous. Assurez-vous d'avoir un équipement de rechange avant de commencer le défi.

Augmentation de niveau d'un objet

Quand vous gagnez contre les habitants et passez un niveau, le niveau de l'objet augmentera d'1 point. Plus vous plongez loin, plus le niveau devient élevé et, évidemment, les ennemis plus forts. Vous ne pourrez sortir du Monde des Objets qu'après avoir battu le chef qui se trouve tous les 10 niveaux. Venez bien préparé!

Trouvez les Innocents!

Les habitants diaboliques s'appellent Notorious et les gentils s'appellent Innocents. Si vous appuyez sur la touche S dans les Item Stats, vous trouverez une section affichant ATK ou DEF. Cela signifie que quelque part dans le Monde des Objets, il y a un Innocent qui peut augmenter ATK [puissance de l'attaque] ou DEF [défense]. Mais quand ils sortent, vous remarquerez qu'ils sont neutres, ni ennemis ni alliés. Si vous les trouvez dans le Monde des Objets et que vous gagnez contre eux, ils vous seront soumis et vous aideront à augmenter encore plus les stats des objets.

Déplacez des habitants

Après avoir vaincu un Innocent, vous pouvez le déplacer dans un autre objet dans l'Ecran Menu. C'est à dire, déplacer les capacités de l'Innocent dans un autre objet ... combiner des objets. Mais souvenez-vous que les objets ont un seuil maximum de population. Ce seuil est différent pour chaque objet et vous ne pouvez pas déplacer plus d'habitants que la population max dans un objet. Tout à la fin des stats de l'objet, si vous voyez [pop.5/12], cela signifie que la population actuelle est de 5 et son maximum est 12.



Le Monde des Objets

Combinez des habitants

Quand la population atteint son max, vous pouvez combiner les habitants pour les organiser. Dans le menu Monde des Objets, sélectionnez "Combine Residents" et choisissez les habitants à combiner (objet à organiser). Vous pouvez combiner des habitants s'il y a plus d'un habitant avec la même occupation dans un Monde des Objets. Le but d'une combinaison d'habitants est d'organiser et de rendre plus puissant. En combinant deux habitants ayant la même occupation, vous pouvez créer un espace pour y déplacer un nouvel habitant et rendre l'objet encore plus puissant. En faisant cela plusieurs fois, vous pouvez créer une arme très puissante.

Rareté (Rarity)

[Rarity] définit la valeur de l'objet. La valeur Rareté est affichée dans les Items Stats. Plus la Rareté est faible, plus elle a de valeur. Certains objets peuvent même être Rare ou Légendaire et leur valeur est encore plus grande. Plus la rareté est faible, plus les stats de l'objet sont élevées et plus la population est grande. Les niveaux de Monde des Objets seront aussi plus profonds, c'est-à-dire que l'objet peut être encore plus mis à niveau. Ramassez le plus d'objets rares que vous pouvez.

Magasin Sauvegarde (Save Shop)

En parlant au Save Shop dans le château, vous pouvez regarder tous les répertoires de votre jeu jusqu'à maintenant. La quantité d'équipement et d'objets que vous avez ramassés, votre maximum de dégâts, le profil de vos travaux, et d'autres données variées sont accessibles ici. Vous pouvez créer votre parfaite collection de données.



Répertoire de collection

Un objet que vous possédez au moins une fois sera répertorié ici. Chaque objet sera inscrit comme ordinaire, rare ou légendaire. Quand un objet a une icône X, cela signifie que la rareté spécifique pour cet objet n'existe pas. Même si vous vendez un objet que vous avez possédé, il sera répertorié.

Répertoire Obscur

Découvrez les diverses données pendant votre jeu.

Temps de jeu	Nombre d'heures jouées.
Cycle	Le nombre de cycle où vous vous trouvez.
Dégât maximum	La quantité maximum de dégâts que vous avez infligés à un ennemi.
Dégât total	La quantité maximum de dégâts total infligés à un ennemi.
Chaîne Max Géo	La plus longue chaîne que vous avez faite.
Tuerie amicale (ce cycle)	Le nombre d'alliés que vous avez tués dans ce cycle.
Ennemis tués	Le nombre d'ennemis tués jusqu'à maintenant.
Niveau maximum	Le niveau le plus élevé de votre personnage.
Maximum de réincarnation	Le nombre le plus élevé de réincarnations pour un personnage.
Σ d'objets ramassés	Quotient d'objets ramassés.
Visites dans le Monde des Objets	Le nombre de fois où vous avez visité le Monde des Objets.
Niveaux maximums dans le Monde des Objets	Le nombre de niveaux que vous avez passés dans le Monde des Objets sans être retourné dans le Château d'Overlord.
Ennemis Extra tués	Ces rapports sont enregistrés seulement quand un certain ennemi est vaincu. Si un "?????" s'affiche ici, cela signifie qu'il y a encore un ennemi à vaincre.

Attention!

Collection Book

Vous pouvez voir les informations d'une classe ou race qui est apparue au moins une fois pendant le jeu.

Le magasin de musique

Tous les morceaux de musique entendus dans le jeu peuvent être achetés avec du HL (Hell). La musique achetée peut alors être écoutée et appréciée dans le magasin de musique. Vous pouvez aussi en choisir un comme BGM pour le Monde des Objets.



Longinus

Il vous donnera des détails sur chaque arme. Parlez-lui au moins une fois. Et s'il accepte votre force



SÉLECTION DE VOTRE DESTINATION

Choix du territoire

Plus vous parlez aux gens dans Events (démon) et dans le Château d'Overlord, plus de territoires s'ouvriront à vous.

Chaque territoire a normalement quelques Cartes Terrain. Choisissez quelle Carte Terrain vous voulez accéder sur l'écran de sélection. Le jeu avance quand vous terminez une Carte Terrain.



CARTE TERRAIN

La carte 3D comme celle à droite s'appelle Carte Terrain. Tous les combats se déroulent sur cette Carte Terrain et se jouent avec un système de tours. C'est à dire que tous les alliés commencent et au tour prochain, c'est aux ennemis de jouer, et ainsi de suite.



Dispatching Allies

Ajustez votre curseur au Panel de Base sur la Carte Terrain et appuyez sur la touche **X** pour afficher la liste de tous les personnages alliés que vous pouvez envoyer sur la carte. Choisissez le personnage et appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Vous pouvez alors déplacer le personnage. Vous pouvez expédier un seul personnage à la fois. Lancez vos personnages du Panel de Base en ordre. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas avoir plus de 10 personnages sur une carte.



Commandement d'alliés

Le joueur va choisir un ordre pour commander à un personnage allié de se battre contre un ennemi. Pendant un tour, chaque personnage peut faire un seul coup (Move) parmi: Attaque (Attack), Compétences (Skill), Ramassage et Lancement (Lift&Throw), Défense (Defend) ou utiliser un Objet.

*Vous pouvez utiliser la commande [Equip] et [Status] autant que vous voulez. (L'équipement ne peut pas être changé une fois l'action terminée).

Déroulement du jeu

Début de combat



Commande d'Ordres



Commence Attacks



Début d'attaques



Enemy's Turn

Conditions de victoire

Quand vous gagnez contre tous les ennemis sur la Carte Terrain, vous avez fini le niveau.

Fin du Jeu

Quand tous vos personnages alliés envoyés sur la Carte Terrain ont été vaincus, c'est la fin du jeu. Il faudra alors continuer là où vous aviez sauvegardé en dernier.





● Déplacement [Move] ●

Affichage de la portée de mouvement de votre personnage. Choisissez la destination de votre personnage dans cette portée et confirmez. Si vous vous trompez et voulez recommencer, appuyez sur la touche **O**.

● Attaque [Attack] ●

Affichage de la portée d'attaque du personnage. Cette portée évolue en fonction de l'arme utilisée. Quand vous avez sélectionné un ennemi à attaquer, l'ordre est considéré enregistré. Quand vous voulez l'exécuter, affichez le menu d'ordres de la Carte Terrain avec la touche **△** et sélectionnez [Execute] ou [End Turn]. Si vous voulez annuler un ordre, appuyez sur la touche **○**.

● Spécial ●

Affichage de la liste de tous les coups spéciaux du personnage. Sont inclus dans les coups spéciaux :

- Les compétences Spéciales et uniques du personnage
- Les compétences Spéciales de l'arme équipée
- Les formules magiques que les personnages, principalement de type magiciens, apprennent.

Choisissez le Spécial que vous voulez utiliser puis la cible. L'ordre est alors enregistré. Quand vous voulez exécuter cet ordre, affichez le menu des ordres de la Carte Terrain avec la touche **△** et sélectionnez [Execute] ou [End Turn]. Si vous voulez annuler un ordre, appuyez sur la touche **○**. En utilisant des compétences Spéciales, vous consommerez du SP.



● **Objet (Item)** ●

Utilisation d'objets. Quand vous utilisez un objet, prenez en considération ses capacités et sa portée.

● **Ramassage et Lancement (Lift&Throw)** ●

Sélectionnez [Lift] pour ramasser un ennemi ou un allié à côté de vous. Cet ordre est disponible seulement si un personnage est juste à côté. Le personnage qui est ramassé ne pourra pas faire de coups et ne sera pas la cible d'une attaque. Cependant, le personnage ramassé peut être lancé. Sélectionnez [Throw] et choisissez la direction et la distance pour le lancer. Il y a plusieurs éléments tactiques dans cette technique, alors trouvez les plus efficaces.

● **Défense (Defend)** ●

Etre en défense va temporairement augmenter la valeur de la défense du personnage. Mais le nombre de contre-attaque va être diminué.

● **Equiperment (Equip)** ●

Ici, vous pouvez changer d'équipement. Changez l'équipement de votre personnage en fonction de ses stats et de sa distance face à l'ennemi.

● **Statut (Status)** ●

Ici vous pouvez vérifier les stats des personnages.



* En déplaçant le curseur sur le personnage et en appuyant sur la touche O, vous pouvez annuler l'ordre que vous avez enregistré. Mais n'oubliez pas que ces ordres ne peuvent pas être annulés si vous avez déjà exécuté l'ordre [Execute].

* Les personnages qui ont déjà exécuté une action (et ceux qui ont déjà reçu un ordre) auront une icône [E]. La direction que le personnage prend peut toujours être changée après que le [E] est affiché.

Les Commandes de la Carte Terrain

Appuyez sur la touche **△** sur la Carte Terrain pour afficher les commandes suivantes.

● **Exécution [Execute]** ●

Les personnages qui reçoivent cet ordre vont agir.

● **Fin du tour [End Turn]** ●

Le tour va finir (toutes les actions des alliés cessent). Après avoir fini votre tour, c'est au tour des ennemis d'agir.

● **Bonus** ●

Affichage de la liste des objets bonus que vous recevez si vous finissez le niveau de la Carte Terrain. La Charte Bonus correspond à la Gauge Bonus affichée en bas à droite. Quand la Gauge Bonus atteint 1, vous pourrez recevoir le bonus listé 1. Cette gauge augmente quand vous attaquez un ennemi.

● **Aide [Help]** ●

Vous pouvez consulter les connaissances de base que vous devriez avoir sur les combats de la Carte Terrain.

● **Annulation [Quit]** ●

Quittez et retournez sur l'Ecran Titre. Si vous n'avez pas sauvegardé, les progrès de votre jeu seront perdus. Faites attention avant de quitter le jeu.

● **Configurations [Settings]** ●

Vous pouvez choisir entre Mode Curseur et Mode Clé. Vous pouvez aussi configurer les volumes BGM, MSG (voix des messages) et SE (effets spéciaux) et la luminosité.



TRAVAUX PRATIQUES

Explication des Stats



LV	Niveau du personnage.
COUNTER	Nombre maximum de contre-attaque.
MV	Portée des mouvements (ex: 4 signifie un déplacement de 4 cases).
JM	Puissance de saut. La hauteur de votre saut en dm.
HP	Points Santé. A 0, le personnage va perdre. Des Objets, de la magie (spécial) et l'Hôpital de Netherworld peuvent vous en redonner.
SP	Ces points seront consommés en utilisant un [Special]. Des Objets et l'Hôpital de Netherworld peuvent vous en redonner.
ATK	Puissance des attaques.
DEF	Puissance de la défense.
INT	Intelligence. Agit sur la puissance des compétences magiques.
SPD	Vitesse. Agit sur le rythme d'esquive.
HIT	Précision.
RES	Résistance. Agit sur la défense contre les attaques magiques des ennemis.
EXP	Points d'expérience disponibles.
NEXT	Points d'expérience nécessaires pour passer au niveau suivant.

Augmentation de niveau

Pour augmenter de niveau, gagnez contre un ennemi sur la Carte Terrain et gagnez des points d'expérience. Quand le personnage augmente de niveau, chaque stat va augmenter. Certains personnages peuvent aussi apprendre une compétence Spéciale unique.

Maîtrise d'armes

Chaque personnage a une maîtrise pour chacun des sept genres d'armes: poing, épée, glaive, arc, pistolet, hache et baguette magique. Si vous vous équipez d'une de ces armes pour vous battre, sa maîtrise sera améliorée. Quand la maîtrise augmente, vous pouvez apprendre les compétences Spéciales de l'arme. Plus la maîtrise est élevée, plus de stats seront ajoutées quand le personnage s'équipe de ce genre d'arme.

Attention!

Les armes des monstres n'ont pas de compétences Spéciales. Les personnages de type monstre ne peuvent être équipés qu'avec des armes uniquement-pour-monstres et n'ont pas de maîtrise d'armes. Mais plus le niveau du personnage est élevé, plus il recevra de stats.



LEÇON DE STRATÉGIE NETHERWORLD 1

Attaques en équipe

Quand vous utilisez une attaque normale contre un ennemi, s'il y a des alliés placés à sa droite, gauche, devant ou derrière lui, il est possible que survienne une attaque en équipe. Pour cela, les conditions suivantes doivent :

- Le personnage est près de l'ennemi qui va être attaqué.
- Un personnage allié se trouve près du personnage qui va attaquer.

Si le personnage est juste à côté, même un personnage ayant déjà agi peut participer à une attaque en équipe. Mais si le personnage utilise une compétence Spéciale, une lance, un arc ou un pistolet pour attaquer la cible ennemie à portée, l'attaque en équipe ne se déclenchera pas. Et la chance d'une déclenche d'une attaque en équipe change selon la compatibilité de vos personnages alliés. Si la chance est basse, l'attaque ne va pas se déclencher aussi souvent.



Allié
attaquant

Unité d'allié

Unité
d'allié

Unité d'allié

Unité
d'ennemiex 1) Attaque en équipe
avec 1 alliéex 2) Attaque en équipe
avec 2 alliésex 3) Attaque en équipe
avec 3 alliés**Check!**

Les attaques de longue portée (supérieure à une case) avec des lances, arcs et pistolets ne vont pas activer une attaque en équipe.

Les Combos

Attaquer le même adversaire à la suite s'appelle un combo.
Par exemple...



= Personnage ennemi

= Personnages alliés
qui vont attaquer

Dans ce cas, c'est un Combo 3 coups (la première attaque ne compte pas).

Plus le Combo est élevé, plus de dégâts seront occasionnés sur l'ennemi. Si vous faites cela avec une attaque en équipe (voir ci-dessus), vous pouvez vaincre un ennemi très puissant en un seul tour. Plus vous faites de Combos, plus votre gauge Bonus augmentera. Si vous visez un Bonus élevé, les Combos seront impératifs.

Attention!

Attention! Vous devez attaquer le même ennemi à la suite pour un Combo. Les attaques et les compétences Spéciales comptent comme Combos mais soyez sûr d'organiser les attaques à la suite et sur la même cible avant d'exécuter votre ordre. Si vous attaquez un ennemi différent, même une seule fois, c'est la fin du Combo.

LEÇON DE STRATÉGIE NETHERWORLD II

Panneau Géo

The colorfully lit up panels on the Area Map are called Geo Panels. They may have various effects depending on the placement of Geo Symbols.

Symboles Géo

Les objets placés sur la Carte Terrain s'appellent des Symboles Géo. Les Symboles Géo peuvent être détruits avec des attaques normales, des coups spéciaux et de la magie.

Effets Géo des Symboles Géo

Par exemple, si un Symbole Géo (Attaque + 1) est placé sur un Panneau Géo jaune, tous les Panneaux Géo jaunes auront l'effet Attaque +1, affectant ainsi tous les personnages sur ces panneaux.

Destruction d'un Symbole Géo

En plus de leurs effets lors d'un combat, les Symboles Géo ont une autre fonction. Quand ils sont détruits, les Panneaux Géo peuvent changer de couleur ou disparaître. Détruisez-les en réfléchissant, quand ils disparaissent tous, vous aurez un Bonus Fin.

Transformation Rouge

Détruire ce symbole sur un panneau va transformer tous les panneaux de la même couleur en rouge.

Transformation Vert

Détruire ce symbole sur un panneau va transformer tous les panneaux de la même couleur en vert.

Transformation Bleu

Détruire ce symbole sur un panneau va transformer tous les panneaux de la même couleur en bleu.

Transformation Jaune

Détruire ce symbole sur un panneau va transformer tous les panneaux de la même couleur en jaune.

Transformation Violet

Détruire ce symbole sur un panneau va transformer tous les panneaux de la même couleur en violet.

Nul

Détruire ce symbole sur un panneau va détruire tous les panneaux de la même couleur.

MODE MULTIJOUEUR

Mode multijoueur

Pour commencer votre campagne Multijoueur, allez dans la chambre de Lahari et appuyez sur la touche **X** quand vous êtes au niveau du Dispositif de Communication pour afficher le Menu Communication. Si c'est la première fois que vous jouez le mode multijoueur, vous devez créer une Carte Réseau, en choisissant "Create Card" dans le Menu Communication.

Quand vous avez votre Carte Réseau, vous pouvez accéder au mode multijoueur en sélectionnant "Begin Connection". Après vous être connecté, choisissez "New Connection" pour devenir l'hôte ou choisissez le nom d'un hôte sur l'écran pour rejoindre quelqu'un. Vous pourrez alors jouer avec vos amis et acheter/vendre des objets.

Combat Multijoueur

Sélectionnez "Multi-Player" après connexion pour combattre un autre joueur. L'hôte sélectionne les configurations pour le combat. Quand vous commencez, seules quelques configurations sont disponibles, mais plus vous jouez, plus vous en déverrouillerez. Ensuite, choisissez les unités que vous voulez utiliser en combat. Certains combats nécessitent la nomination d'un leader, que vous pouvez effectuer en vous positionnant sur le personnage de votre choix et en appuyant sur la touche **Δ**. Une fois votre armée choisie, l'hôte sélectionne la carte où se déroulera le combat.

Les Affaires (Dealing)

Vous pouvez acheter et vendre des objets en sélectionnant "Deal" après vous être connecté avec un autre joueur. Sélectionnez "Sort Shopping Bag" pour déplacer des objets à vendre de votre entrepôt (Warehouse) dans votre Sac des Courses (Shopping Bag). Certains objets rares ne peuvent pas être mis dans le Sac. Une fois votre Sac stocké, sélectionnez "Begin Data" pour fouiller les objets de l'autre joueur. Vous ne recevrez pas de HL pour les objets que vous vendez mais vous ne perdrez pas l'objet que vous vendez.

* Pour plus d'explications, regardez "Explanation" dans le Menu Communication.

STEUERUNG — PSP

L -Taste

Rechts

Oben

Links

Unten

Analog-Pad



R -Taste

⬮-Taste

⬆-Taste

◯-Taste

⊗-Taste

START-Taste

SELECT-Taste

STEUERUNG — PSPgo

L -Taste

Rechts

Oben

Links

Unten

Analog-Pad



R -Taste

⬮-Taste

⬆-Taste

◯-Taste

⊗-Taste

SELECT-Taste

START-Taste

Richtungstasten	Charakter und Cursor bewegen
Analog-Pad	Charakter und Cursor bewegen
○-Taste	Abbrechen
⊗-Taste	Bestätigen/Nachrichten überspringen
△-Taste	Menti öffnen
⊕-Taste	Gebietskarte: Charakter mit Cursor auswählen und ⊕ + Richtungstaste drücken, um die Richtung zu ändern. Objekt-Status (mit blinkendem ⊕-Symbol): Seite wechseln.
⬅-Taste	Gebietskarte gegen den Uhrzeigersinn drehen
⊕ + ⬅-Tasten	Gebietskarte vergrößern/verkleinern
➡-Taste	Gebietskarte im Uhrzeigersinn drehen
⊕ + ➡-Tasten	Mit Cursor zu nicht verwendetem Charakter auf der Gebietskarte springen.
START-Taste	Nicht verwendet
SELECT-Taste	Geo Panels EIN/AUS
HOME-Taste	Spiel ohne Speichern beenden

In den Settings kann die Funktion für ⬅ (➡) und ⊕ + ⬅ (⊕ + ➡) getauscht werden.

PROLOGUE

Netherworld - ein Ort von unvorstellbarer und in den tiefsten Abgründen gelegen.

Ein verwünschtes Land, in dem das Böse herrscht und grauenhafte Kreaturen wohnen. Niemand weiß, wo es liegt, aber jeder fürchtet sich vor seiner Existenz ...



LATARL

Der einzige Sohn des Overlords.
Sehr ichbezogen und egoistisch.

**ETNA**

Laharl's Vassalin und ein Mädchen mit einer spitzen Zunge. Sie ist noch ehrgeiziger als ihr Meister.

**FLONNE**

Ein Engel in der Ausbildung, der nach Netherworld kommt, um den Overlord zu töten. Liebt die Liebe.

**PRINNY SQUAD**

Etnas angeheuerte Untergebene. Die meisten von ihnen sind ... was auch immer.

SPIELSTART

Schalten Sie die System ein und starten Sie das Spiel. Im Titelschirm werden daraufhin die Spielmodi angezeigt. Wenn Sie ganz von vorn beginnen möchten, wählen Sie die Option [Start] aus. Mit der Option [Continue] (Fortsetzen) können Sie das zuvor gespeicherte Spiel fortsetzen.

* Um Ihnen eine benutzbare Spielwelt zu bieten, benötigt diese Software eine Ladezeit von ungefähr 20 Sekunden.



SPEICHERN UND LADEN

Speichern

Drücken Sie die Δ-Taste in der Burg des Overlords (Basis), um das Hauptmenü zu öffnen.

Mit der Option "Save" (Speichern) öffnen Sie den Speicherbildschirm, in dem Sie Ihre Daten speichern können. Wählen Sie den gewünschten Speicherort mit den Richtungstasten aus und drücken Sie zum Bestätigen die ×-Taste. Sie haben außerdem die Möglichkeit, in diesem Bereich neue Daten zu erstellen. In diesem Fall benötigen Sie für jede Speicherdatei mindestens 408 KB an freiem Speicherplatz.



Laden

Wenn Sie im Titelschirm die Option [Continue] (Fortsetzen) auswählen, erscheint der Ladebildschirm für alle zuvor gespeicherten Daten. Wählen Sie die gewünschten Daten mit den Richtungstasten aus und drücken Sie zum Bestätigen die ×-Taste.

* Verwenden Sie zum Speichern bitte einen Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™.



SPIELABLAUF

Es folgt eine Beschreibung des allgemeinen Spielablaufs sowie der grundlegenden Schritte innerhalb des Spiels.

Kapitel beginnen



Ereignis (Demo) findet statt

Gegenstand und Ziel werden vorgestellt.



Burg des Overlords (Stadt)

Hier können Sie einkaufen, ins Krankenhaus gehen, Informationen sammeln, die Dark Assembly (Dunkle Versammlung) besuchen, die Item World (Objektwelt) betreten und speichern.



Gebietskarte auswählen

Ihr gewünschtes Ziel festlegen.



Gebietskarte

Taktische Verläufe, Kämpfe und Ereignisse (Demo)



Ende des Kapitels

Ziel erreicht! Weiter zum nächsten Kapitel.



Die Geschichte besteht aus insgesamt 14 Kapiteln. Aber das Ende hängt von Ihren Entscheidungen im Spiel ab. Versuchen Sie also, das wahre Ende zu erreichen.

BURG DES OVERLORDS

In der Burg des Overlords (Startgebiet) steuern Sie den Hauptcharakter Laharl, unterhalten sich mit Leuten oder kaufen ein.

Charaktersteuerung

In der Burg des Overlords steuern Sie Laharl mit den Richtungstasten. Begeben Sie sich in die Nähe einer Person und drücken Sie die -Taste, um sich zu unterhalten.

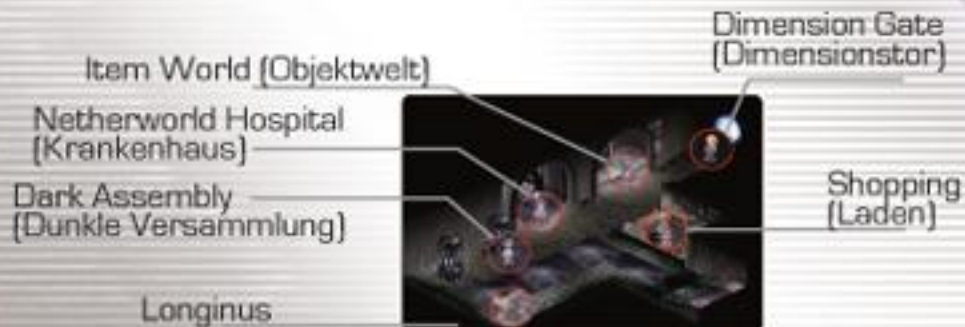
Befehle in der Burg

Die folgenden Befehle erscheinen, wenn Sie die -Taste in der Burg des Overlords drücken.



- Item Ihre Objekte anzeigen sowie Item Bag (Objekte) und Warehouse (Lager) durchsuchen.
- Equip Ihre Ausrüstung anzeigen und wechseln.
- Status Den Status der alliierten Charaktere anzeigen.
- Rearrange Die Anzeige Ihrer Charaktere ändern.
 - Manually Charaktere beliebig anordnen.
 - By level Charaktere nach Stufe anordnen.
 - By HP Charaktere nach Gesundheitspunkten anordnen.
 - By ATK Charaktere nach Angriffskraft anordnen.
 - By INT Charaktere nach Intelligenz anordnen.
 - Humananoids 1st Erst menschliche Charaktere, danach Monstercharaktere nach Level anordnen.
 - Monsters 1st Erst Monstercharaktere, danach menschliche Charaktere nach Level anordnen.
- Help Grundlagen der Gebietskarten-Kämpfe anzeigen.
- Settings Zwischen Cursor Mode (Cursor-Modus) und Key Mode (Tasten-Modus) umschalten. Sie können außerdem die Musik-, Sprachausgabe- und Soundeffekt-Lautstärke sowie die Helligkeit einstellen.
- Quit Die Software zurücksetzen und den Titelschirm anzeigen. Vorsicht: Falls Sie noch nicht gespeichert haben, wird das Spiel ohne Speichern des aktuellen Fortschritts zurückgesetzt.
- Save Speichern

Einrichtungen



Einrichtungen

Reden Sie mit dem Händler der Rose Queen Company Netherworld Branch in der Burg, um Objekte zu kaufen und zu verkaufen. Zum Kaufen benötigen Sie die Netherworld-Währung Hell (HL). Die angebotenen Produkte sind jeweils nur einmal vorhanden und nach dem Erwerb ausverkauft. Jedes Mal, wenn Sie den Laden betreten, ändern sich Angebot und Werte der Objekte, also sollten Sie oft vorbeischaun.

Sie können z. B. auch in der Dark Assembly per Gesetzentwurf darum bitten, teurere Objekte im Laden anzubieten. Sollte der Entwurf angenommen werden, ändert sich die Auswahl ebenfalls.



Netherworld Hospital (Krankenhaus)

Im Krankenhaus können Sie Alliierte heilen, deren Gesundheits- (HP) und Magiewerte (SP) im Kampf abgenommen haben. Das erforderliche Hell (Geld) hängt davon ab, wie nötig die Behandlung ist.

Je nachdem, wie stark sie im Netherworld Hospital geheilt wurden, haben Sie die Möglichkeit, Preise zu erhalten – je stärker die Heilung, desto besser die Preise. Denken Sie also daran, sich so stark wie möglich verletzen und danach im Krankenhaus behandeln zu lassen.



Dark Assembly (Dunkle Versammlung)

In der Dark Assembly können Sie Schüler (Charaktere) erstellen oder verschiedene Gesetzentwürfe einreichen. Einfache Entwürfe müssen nicht genehmigt werden, wichtigere benötigen jedoch die Zustimmung der Assembly. Der richtige Einsatz des Dark Assembly-Systems macht Ihr Leben in Netherworld wesentlich einfacher.

Mana

Um die Dark Assembly zu benutzen, benötigen Sie Mana, das Sie erhalten können, wenn Sie Feinde besiegen. Stärkere Feinde bringen Ihnen dabei mehr Mana ein. Da der Charakter, der den Feind besiegt, das Mana erhält, können Charaktere, die keine Feinde besiegt haben, die Assembly nicht benutzen. Wenn Sie Ihren Charakteren Befehle erteilen, müssen Sie also unter anderem berücksichtigen, wer einen Feind besiegen soll.



Dark Assembly

Einen Schüler erstellen

Sie erhalten unabhängig von der Geschichte weitere Alliierte, indem Sie in der Dark Assembly eigene Schüler erstellen. Zu Beginn stehen nur die Grundklassen und Charaktere mit geringer Leistungsfähigkeit zur Verfügung. Die Leistungsfähigkeit beschreibt die Grundfähigkeiten und Entwicklungsmöglichkeiten des Charakters. Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, die Anzahl der verfügbaren Klassen zu erhöhen und Charaktere mit verbesserter Leistungsfähigkeit zu erstellen. Wenn z. B. ein "Warrior" (Krieger) eine bestimmte Stufe erreicht, erhalten Sie einen verbesserten Kriegertyp frei. Erreichen zwei verschiedene Klassen eine bestimmte Stufe, können Sie eine neue Mischklasse erstellen. Außerdem gibt es noch geheime Klassen, die Sie bestimmt selbst entdecken werden ...



Prüfung ablegen

Wählen Sie [Promotion] (Beförderung) im Assembly-Menü aus, um einen Kampf zu starten. Nur der Charakter, der die Prüfung ablegen möchte, darf kämpfen. Wenn Sie die Prüfung bestehen, steigt der Rang des entsprechenden Charakters. Wenn der Rang steigt, können Sie mehr Gesetzentwürfe einreichen und mächtigere Senatoren (mit höherer Stufe) schließen sich der Assembly an. Es ist hilfreich, diese Senatoren auf Ihrer Seite zu haben, sollten Sie sich jedoch mit ihnen anfeinden, kann das zu einem großen Nachteil werden. Stellen Sie sicher, dass die stärkeren Senatoren sich nicht gegen Sie wenden.



Achtung!

Wenn Sie eine Prüfung nicht bestehen, endet das Spiel! Legen Sie keine zu schwierigen Prüfungen ab!

Dark Assembly

Einen Gesetzentwurf einreichen

Wenn Ihr Rang steigt, werden mehr Gesetzentwürfe verfügbar. Entwürfe, die von der Assembly genehmigt werden müssen, benötigen eine Abstimmung. Die Macht eines Senators legt fest, wie viele Punkte seine Stimme wert ist. Die meisten Ja-Stimmen zu bekommen, bedeutet also nicht unbedingt, dass der Entwurf angenommen wird. Drücken Sie die **△**-Taste, um das Menü zu öffnen und Ihre Stimmen zu sammeln. Wenn die Differenz zwischen Yay (Ja)- und Nay (Nein)-Punkten die erforderlichen Manakosten übersteigt, wird Ihr Gesetzentwurf angenommen. Als Berechnung: $[Yays - Nays > \text{für Entwurf benötigtes Mana}] = \text{angenommen}$. Mit Entwürfen jenseits Ihrer Stufe verschwenden Sie übrigens nur Mana.

Wird ein Entwurf abgelehnt, können Sie die Option [Persuade by Force] (Mit Gewalt durchsetzen) verwenden, sollten darauf aber auf einem niedrigen Level verzichten. Wenn Sie verlieren, endet das Spiel.



Extra Gain

Von der Dark Assembly neu erstellte Charaktere (Schüler) sind sehr eng mit dem Charakter verbunden, der sie erstellt hat (Meister). Wenn Laharl einen Krieger erstellt, wird er zum Schüler und Lehrer zum Meister. Erreicht der Schüler eine höhere Stufe, verbessern sich die Werte des Meisters. Wenn sich der Meister auf der Gebietskarte neben dem Schüler befindet, kann er Magie des Schülers selbst auf der Mastery-Stufe 0 verwenden. Setzen Sie sie bis zur Mastery-Stufe 1 ein, damit der Meister die Magie erlernen kann und den Schüler in der Nähe nicht mehr benötigt. Dieses Meister-Schüler-Verhältnis nennt man Extra Gain.



Item World

Item World

Die Item World ist eine Welt innerhalb eines Objekts mit vielen Bewohnern, von denen die meisten als Notorious bekannt sind und besiegt werden sollten – aber Vorsicht, sie sind stark! Bevor Sie sie herausfordern, sollten Sie einen hohen Level erreicht haben, andernfalls werden Sie sehr schnell gegen sie verlieren. Wenn Sie in die Welt eines momentan ausgerüsteten Objekts eintauchen möchten, müssen Sie es zuerst ablegen. Vergewissern Sie sich, dass Sie Ersatzrüstung dabei haben, bevor Sie die Herausforderung annehmen.



Stufe des Objekts erhöhen

Wenn Sie die Bewohner besiegen und einen Level bewältigen, erhöht sich die Stufe des Objekts um 1. Je weiter Sie eintauchen, desto weiter steigt die Stufe, allerdings werden auch die Feinde stärker. Sie können erst wieder aus der Objektwelt entkommen, wenn Sie den Endgegner in jedem 10. Level besiegt haben. Sie sollten also gut vorbereitet sein!



Finden Sie die Unschuldigen

Die bösen Bewohner heißen "Notorious", die anderen "Unschuldige". Drücken Sie die -Taste in den Item Stats (Objektwerte), um einen Abschnitt mit ATK (Angriff) oder DEF (Abwehr) anzuzeigen. Das bedeutet, dass sich irgendwo in der Objektwelt ein Unschuldiger befindet, der den ATK- oder DEF-Wert erhöhen kann. Die Unschuldigen sind neutral und helfen Ihnen, die Werte des Objekts weiter zu verbessern, wenn Sie sie besiegt haben.



Bewohner transferieren

Nachdem Sie einen Unschuldigen besiegt haben, können Sie ihn im Menübildschirm in ein anderes Objekt transferieren. Indem Sie die Eigenschaften des Bewohners an das neue Objekt übertragen, kombinieren Sie die Objekte. Denken Sie jedoch daran, dass Objekte eine maximale Einwohnerzahl haben. Diese ist je nach Objekt unterschiedlich und kann nicht überschritten werden. Wenn Sie ganz unten in den Objektwerten die Anzeige [Pop. 5/12] sehen, hat das Objekt eine momentane Einwohnerzahl von 5 und eine maximale Einwohnerzahl von 12.



Item World

Bewohner kombinieren

Wenn die maximale Einwohnerzahl erreicht ist, können Sie Bewohner kombinieren. Wählen Sie im Menü Item World die Option "Combine Residents" (Bewohner kombinieren) und danach die zu kombinierenden Bewohner (zu organisierendes Objekt). Das Kombinieren von Bewohnern ist nur verfügbar, wenn sich mehr als ein Bewohner mit demselben Beruf in einer Objektwelt befindet. Wenn Sie zwei Bewohner mit demselben Beruf kombinieren, erhalten Sie die Möglichkeit, einen neuen Bewohner zu transferieren und das Objekt weiter zu verstärken. So können Sie sehr starke Waffen erhalten.

Rarity (Seltenheit)

[Rarity] [Seltenheit] gibt den Wert des Objekts an. Der Rarity-Wert erscheint in der Objektstatistik. Je niedriger er ist, desto wertvoller ist das Objekt. Einige Objekte können rare (selten) oder legendary (legendär) sein und einen sehr hohen Wert haben. Je seltener ein Objekt ist, desto besser sind seine Werte und desto mehr Bewohner kann es aufnehmen. Die Objektwelt-Levels sind in diesem Fall tiefer und das Objekt kann eine höhere Stufe erreichen. Sammeln Sie so viele seltene Objekte wie möglich.

Save Shop (Speicherladen)

Im Speicherladen in der Burg können Sie sich alle bisherigen Aufzeichnungen Ihrer Abenteuer ansehen. Sie erfahren, wie viele Objekte und Ausrüstungsgegenstände Sie erhalten haben, wie hoch Ihr maximaler Schaden ist etc. Hier finden Sie alle relevanten Daten.



Collection Record (Erhaltene Objekte)

Hier erscheinen Objekte, die sich mindestens einmal in Ihrem Besitz befunden haben. Ein Objekt wird als common (normal), rare (selten) oder legendary (legendär) markiert. Für Objekte mit einem X-Symbol ist keine Beschreibung der Seltenheit vorhanden. Objekte erscheinen auch in der Liste, nachdem Sie sie verkauft haben.

Dark Record (Aufzeichnungen)

Zeigt verschiedene Spieldaten an.

Play time	Die gesamte Spielzeit in Stunden.
Cycle	Die aktuelle Rundenzahl.
Max Damage	Der einem Feind maximal zugefügte Schaden.
Total Damage	Der einem Feind maximal zugefügte Gesamtschaden.
Max Geo Chain	Die längste ausgeführte Kette.
Friendly Kills (this cycle)	Die Anzahl der in dieser Runde getöteten Feinde.
Enemies Killed	Die Anzahl der bisher getöteten Feinde.
Max Level	Die höchste Stufe Ihres Charakters.
Max Times Reincarnated	Die höchste Anzahl der Wiederbelebungen eines Charakters.
Items Collected %	Der Prozentsatz der erhaltenen Objekte.
Item World Visits	Die Anzahl der Besuche in der Objektwelt.
Max Levels into Item World	Die Anzahl der Besuche in der Objektwelt ohne Rückkehr zur Burg des Overlords.
Extra Enemies Killed	Wird nur aufgezeichnet, wenn Sie einen bestimmten Feind besiegen. Wenn "?????" angezeigt wird, haben Sie einen Feind noch nicht besiegt.

Achtung!

Töten Sie nicht zu viele Alliierte!

Collection Book (Informationen)

Hier finden Sie Informationen über eine Klasse (oder Rasse), die mindestens einmal im Spiel aufgetaucht ist.

Music Shop (Musikladen)

Sie können jedes im Spiel gehörte Musikstück für HL (Hell) kaufen und danach im Musikladen anhören. Sie haben außerdem die Möglichkeit, ein Stück als Hintergrundmusik für die Objektwelt festzulegen.

**Longinus**

Von Longinus erfahren Sie Einzelheiten zu allen Waffen im Spiel. Sie sollten sich mindestens einmal mit ihm unterhalten. Und wenn er Ihre Macht akzeptiert ...



ZIEL AUSWÄHLEN

Select Area (Gebiet auswählen)

Wenn Sie sich mit Personen in Events (Demo) und der Burg des Overlords unterhalten, werden weitere Gebiete zugänglich.

Für jedes Gebiet gibt es normalerweise einige Gebietskarten, die Sie im entsprechenden Bildschirm auswählen können. Das Spiel wird fortgesetzt, wenn Sie die Gebietskarten bewältigen.



AREA MAP (GEBIETSKARTE)

Eine 3DKarte wie die rechts dargestellte nennt sich Gebietskarte. Alle Kämpfe finden auf dieser Karte mit einem rundenbasierten System statt. Dies bedeutet, dass erst Ihre Alliierten und danach die Feinde an der Reihe sind. Dies wiederholt sich bis zum Ende des Kampfes.



Alliierte einsetzen

Bewegen Sie den Cursor auf das Basisfeld der Gebietskarte und drücken Sie **X**, um eine Liste der einsetzbaren alliierten Charaktere anzuzeigen. Wählen Sie einen Charakter aus und drücken Sie zum Bestätigen erneut **X**. Danach können Sie den Charakter bewegen. Sie können jeweils nur einen Charakter einsetzen. Entsenden Sie die Charaktere der Reihenfolge nach aus dem Basisfeld, aber denken Sie daran, dass sich maximal 10 Charaktere auf der Karte befinden dürfen.



Alliierten Befehle erteilen

Sie wählen einen Befehl aus, den Sie dem alliierten Charakter im Kampf erteilen. Pro Runde kann jeder Charakter sich einmal bewegen und eine der folgenden Aktionen ausführen: Attack (Angriff), Skill (Fähigkeit), Lift&Throw (Heben/Werfen), Defend (Abwehr) bzw. ein Objekt benutzen.

*Sie können die Befehle [Equip] (Ausrüsten) und [Status] beliebig oft verwenden. (Ausrüstung kann nach dem Ende der Aktion nicht gewechselt werden).

Spielablauf

Kampf starten



Befehle erteilen



Angriffe ausführen



Runde beenden



Runde des Feindes

**Siegbedingung**

Sie bewältigen den Level, indem Sie alle Feinde auf der Gebietskarte besiegen.

Spielende

Wenn alle auf der Gebietskarte eingesetzten alliierten Charakter besiegt sind, endet das Spiel und Sie müssen es vom letzten Speicherpunkt aus neu starten.



● Move ●

Zeigt die Bewegungsreichweite des Charakters an. Wählen Sie aus, wohin sich der Charakter innerhalb der Reichweite bewegen soll, und bestätigen Sie die Auswahl. Drücken Sie die o-Taste, wenn Sie sich umentscheiden möchten.

● Attack ●

Zeigt die Angriffsreichweite des Charakters an, die sich je nach verwendeter Waffe ändert. Wenn Sie einen Feind für den Angriff ausgewählt haben, gilt der Befehl als erteilt. Öffnen Sie das Befehlsmenü der Gebietskarte mit der -Taste und wählen Sie [Execute] (Ausführen) oder [End Turn] (Runde beenden) aus, wenn der Befehl ausgeführt werden soll. Drücken Sie o, um einen Befehl rückgängig zu machen.

● Special ●

Zeigt die Liste der verfügbaren Spezialaktionen des Charakters an, wie z. B.:

- Individuelle Spezialfähigkeiten des Charakters
- Trainierbare Spezialfähigkeiten der ausgerüsteten Waffe
- Zaubersprüche, die hauptsächlich Magier erlernen können

Wählen Sie die Fähigkeit und das Ziel aus, um den Befehl zu erteilen. Öffnen Sie das Befehlsmenü der Gebietskarte mit der -Taste und wählen Sie [Execute] (Ausführen) oder [End Turn] (Runde beenden) aus, wenn der Befehl ausgeführt werden soll. Drücken Sie , um einen Befehl rückgängig zu machen. Der Einsatz von Spezialfähigkeiten verbraucht SP.



● Item ●

Objekte benutzen. Setzen Sie Objekte je nach Fähigkeiten und Reichweite ein.

● Lift & Throw ●

Mit [Lift] (Heben) heben Sie einen Feind oder Alliierten in Ihrer Nähe hoch. Der Befehl ist nur verfügbar, wenn sich ein Charakter neben ihnen befindet. Der hochgehobene Charakter kann keine Aktionen ausführen oder angegriffen werden. Sie haben jedoch die Möglichkeit, ihn zu werfen. Wählen Sie [Throw] (Werfen) aus und legen Sie fest, wie weit in welche Richtung der Charakter geworfen werden soll. Diese Technik kann taktisch auf verschiedene Arten eingesetzt werden.



● Defend ●

Mit diesem Befehl steigt vorübergehend der Verteidigungswert des Charakters, allerdings sind keine Gegenangriffe möglich.

● Equip ●

Hier können Sie die Ausrüstung wechseln. Je nach Charakterwerten und Abstand zum Feind sollten Sie die Ausrüstung entsprechend anpassen.

● Status ●

Zeigt die Charakterwerte an.



* Wenn Sie den Cursor über den Charakter bewegen und die Zeigt die Charakterwerte an-Taste drücken, können Sie den eingegebene Befehl abbrechen, allerdings nur, wenn er noch nicht mit [Execute] ausgeführt wurde.

* Charaktere, die schon eine Aktion ausgeführt oder einen Befehl erhalten haben, werden mit einem [E]-Symbol markiert. Die Ausrichtung des Charakters kann nach Erscheinen des Symbols noch verändert werden.

Gebietskartenbefehle

Drücken Sie die -Taste auf der Gebietskarte, um die folgenden

● **Execute** ●

Die Charaktere führen die erhaltenen Befehle aus.

● **End Turn** ●

Beendet Ihre Runde und alle Aktionen von Alliierten. Danach beginnt die Runde des Feindes mit den entsprechenden Aktionen.

● **Bonus** ●

Zeigt die Bonusobjekte an, die Sie erhalten können, wenn Sie die Gebietskarte bewältigen. Die Bonus Chart (Bonustabelle) ist dabei verbunden mit der unten rechts angezeigten Bonus Gauge (Bonusleiste). Erreicht diese Leiste den Wert 1, können Sie Bonus Nr. 1 erhalten. Die Leiste steigt, wenn Sie Feinde angreifen.

● **Help** ●

Zeigt die Grundlagen der Gebietskartenkämpfe an.

● **Quit** ●

Setzt die Software zurück und zeigt den Titelschirm an. Wenn Sie noch nicht gespeichert haben, geht Ihr aktueller Spielfortschritt verloren. Seien Sie also vorsichtig mit diesem Befehl!

● **Settings** ●

Zwischen Cursor Mode (Cursor-Modus) und Key Mode (Tasten-Modus) umschalten. Sie können außerdem die Musik-, Sprachausgabe- und Soundeffekt-Lautstärke sowie die Helligkeit einstellen.



TUTORIAL

Erklärung der Werte



LV	Stufe des Charakters.
COUNTER	Maximale Gegenangriffe.
MV	Bewegungsreichweite (4 bedeutet beispielsweise, dass Sie sich 4 Felder weit bewegen können).
JM	Gibt an, wie hoch Sie springen können.
HP	Gesundheitspunkte. Bei 0 ist der Charakter besiegt, kann jedoch mit Objekten, Magie (spezial) und im Krankenhaus geheilt werden.
SP	Diese Punkte werden beim Einsatz von [Special] verbraucht. Können durch Objekte und im Krankenhaus aufgefüllt werden.
ATK	Angriffskraft.
DEF	Verteidigungskraft.
INT	Intelligenz. Beeinflusst die Wirksamkeit von Magie.
SPD	Geschwindigkeit. Beeinflusst die Geschwindigkeit des Ausweichens.
HIT	Präzision.
RES	Widerstand. Beeinflusst die Abwehr feindlicher magischer Angriffe.
EXP	Aktuelle Erfahrungspunkte.
NEXT	Zum Erreichen der nächsten Stufe benötigte Erfahrungspunkte.

Neue Stufe erreichen

Besiegen Sie Feinde auf der Gebietskarte, um Erfahrungspunkte zu erhalten und eine neue Stufe zu erreichen. Auf der neuen Stufe verbessern sich die Charakterwerte. Je nach Charakter ist auch das Erlernen individueller Spezialfähigkeiten möglich.

Weapon Mastery

Jeder Charakter hat einen Mastery-Wert (Beherrschung) für die sieben Waffenarten: Faust, Schwert, Speer, Bogen, Pistole, Axt und Stab. Das Ausrüsten dieser Waffen im Kampf erhöht die entsprechenden Fähigkeiten. Wenn der Mastery-Wert steigt, können Sie Spezialfertigkeiten der Waffe erlernen. Je höher der Mastery-Wert ist, desto mehr verbessern sich die Werte beim Ausrüsten der entsprechenden Waffenart.

Achtung!

Für Stäbe und Monsterwaffen gibt es keine Spezialfertigkeiten. Monstercharaktere können nur Monsterwaffen ausrüsten und besitzen keinen Mastery-Wert. Je höher die Stufe des Charakters ist, desto mehr verbessern sich die Werte.



NETHERWORLD-STRATEGIEKURS I

Team-Angriffe

Wenn Sie einen normalen Angriff gegen einen Feind einsetzen und sich ein Allierter rechts, links, vor oder hinter dem Charakter befindet, kann ein Team-Angriff ausgeführt werden, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Der Charakter befindet sich neben dem angegriffenen Feind.
- Ein alliierter Charakter befindet sich neben dem angreifenden Charakter.

Befindet sich der Charakter direkt in der Nähe, kann er auch beim Team-Angriff mitmachen, wenn er schon eine Aktion ausgeführt hat. Setzt er eine Spezialfertigkeit, einen Speer, einen Bogen oder eine Pistole für einen Distanzangriff ein, findet kein Team-Angriff statt. Je nach Verträglichkeit Ihrer alliierten Charaktere ändert sich die Wahrscheinlichkeit eines Team-Angriffs. Bei einer geringen Wahrscheinlichkeit finden Team-Angriffe seltener statt.



Alliierter beim
AngriffAlliierte
EinheitAlliierte
EinheitAlliierte
EinheitAlliierte
EinheitBsp. 1) Team-Angriff mit
einem Alliierten

ex 2) Two ally team attack

Bsp. 3) Team-Angriff mit drei
Alliierten**Achtung!**

Angriffe auf größere Reichweite
(mehr als 1 Feld) mit Speeren,
Bogen und Pistolen führen nicht zu
einem Team-Angriff.

Kämpfe werden einfacher, wenn
Sie Ihre Charaktere richtig posi-
tionieren. Feinde können allerd-
ings ebenfalls Team-Angriffe
einsetzen ...

Combos

Sie erhalten eine Combo, wenn Sie denselben Feind mehrmals nacheinander angreifen. Ein
Beispiel:



= Feindlicher Charakter

= Angreifende
alliierte Charaktere

In diesem Fall erhalten Sie eine 3-Treffer-Combo (der erste Angriff wird nicht gezählt).

Je länger die Combo ist, desto mehr Schaden wird dem Feind zugefügt. Wenn Sie eine Combo
bei einem Team-Angriff ausführen (siehe oben), können Sie auch sehr starke Feinde in nur
einer Runde besiegen. Durch Combos füllt sich außerdem die Bonusleiste. Wenn Sie also einen
hohen Bonus erhalten möchten, sollten Sie Combos einsetzen.

Achtung!

Um eine Combo zu erhalten, müssen Sie denselben Feind mehrmals nacheinander angreifen.
Angriffe und Spezialfertigkeiten werden miteinbezogen, befehlen Sie jedoch aufeinander fol-
gende Angriffe, bevor Sie den Angriff starten. Wenn Sie einen anderen Feind angreifen, wird die
Combo unterbrochen.

NETHERWORLD-STRATEGIEKURS II

Geo Panel

Die farbig leuchtenden Felder auf der Gebietskarte heißen Geo Panels (Geo-Felder) und können je nach Platzierung von Geo-Symbolen unterschiedliche Auswirkungen haben.

Geo-Symbole

Die auf der Gebietskarte platzierten Objekte heißen Geo-Symbole. Diese können mit normalen Angriffen, Spezialaktionen und Magie zerstört werden.

Geo-Effekte von Geo-Symbolen

Wenn ein Geo-Symbol (Attack + 1) sich auf einem gelben Geo-Feld befindet, haben alle gelben Geo-Felder denselben Effekt (der Angriff von Charakteren auf diesen Feldern steigt um 1).

Geo-Symbole zerstören

Geo-Symbole wirken sich nicht nur auf den Kampf aus. Wenn sie zerstört werden, können Geo-Felder verschwinden oder ihre Farbe ändern. Wenn Sie alle Symbole zerstören, erhalten Sie einen Termination (Vernichtungs)-Bonus.

Change Red

Wenn Sie dieses Symbol auf einem Feld zerstören, werden alle gleichfarbigen Felder rot.

Change Green

Wenn Sie dieses Symbol auf einem Feld zerstören, werden alle gleichfarbigen Felder grün.

Change Blue

Wenn Sie dieses Symbol auf einem Feld zerstören, werden alle gleichfarbigen Felder blau.

Change Yellow

Wenn Sie dieses Symbol auf einem Feld zerstören, werden alle gleichfarbigen Felder gelb.

Change Purple

Wenn Sie dieses Symbol auf einem Feld zerstören, werden alle gleichfarbigen Felder lila.

Null

Wenn Sie dieses Symbol auf einem Feld zerstören, werden alle gleichfarbigen Felder zerstört.

MEHRSPIELER-MODUS

Mehrspieler-Modus

Um eine Mehrspieler-Kampagne zu starten, begeben Sie sich in Laharl's Schlafzimmer und drücken Sie beim Communicator Device (Kommunikator) die -Taste, um das Communicator-Menü zu öffnen. Wenn Sie den Mehrspieler-Modus zum ersten Mal starten, müssen Sie zuerst eine Network Card (Netzwerkkarte) erstellen. Wählen Sie dazu im Communicator-Menü die Option "Create Card" (Karte erstellen) aus. Wenn Sie eine Netzwerkkarte besitzen, können Sie den Mehrspieler-Modus mit der Option "Begin Connection" (Verbindung herstellen) starten. Wählen Sie danach "New Connection" (Neue Verbindung) aus, um das Spiel zu hosten, oder wählen Sie den Namen eines vorhandenen Hosts im Menübildschirm aus, um einem Spiel beizutreten. Danach können Sie gegen Ihre Freunde spielen oder Objekte kaufen und verkaufen.

Mehrspieler-Kampf

Wählen Sie nach der Verbindung die Option "Multi-Player" (Mehrspieler) aus, um gegen einen anderen Spieler zu kämpfen. Der Host legt die Einstellungen für den Kampf fest. Beim ersten Start sind nur wenige Einstellungen verfügbar, aber je öfter Sie spielen, desto mehr schalten Sie frei. Wählen Sie als Nächstes die Einheiten aus, die im Kampf verwendet werden sollen. In einigen Kämpfen müssen Sie einen Anführer festlegen. Drücken Sie dazu  über dem gewünschten Charakter. Nach der Zusammenstellung Ihrer Truppe wählt der Host eine Karte aus, auf der der Kampf stattfindet.

Handeln

Nachdem Sie sich mit einem anderen Spieler verbunden haben, können Sie über die Option "Deal" mit Objekten handeln. Wählen Sie "Sort Shopping Bag" (Einkaufstasche sortieren) aus, um Objekte aus Ihrem Warehouse (Lager) in Ihre Shopping Bag (Einkaufstasche) zum Verkaufen zu legen. Einige seltene Objekte können nicht in die Einkaufstasche gelegt werden. Wenn Sie die Tasche gefüllt haben, wählen Sie "Begin Deal" (Handel beginnen) aus, um die Objekte des anderen Spielers zu durchsuchen. Verkaufte Objekte bleiben in Ihrem Besitz und bringen kein HL ein.

*Weitere Informationen erhalten Sie unter "Explanation" (Erklärung) im Communicator-Menü.

COMANDI DI BASE — PSP

Tasto **L**

Destra

Su

Sinistra

Giù

Pad analogico

Tasto **R**Tasto **□**Tasto **△**Tasto **○**Tasto **×**

Tasto START

Tasto SELECT

COMANDI DI BASE — PSPgo

Tasto **L**

Destra

Su

Sinistra

Giù

Pad analogico

Tasto **R**Tasto **□**Tasto **△**Tasto **○**Tasto **×**

Tasto SELECT

Tasto START

Tasti Direzionali	Movimenti del personaggio e del cursore
Pad analogico	Movimenti del personaggio e del cursore
Tasto 	Annulla
Tasto 	Conferma, Scorri i messaggi
Tasto 	Visualizza menu
Tasto 	Sulla mappa dell'area: scegli il personaggio con il cursore e premi  + tasti direzionali per modificare la direzione verso la quale farlo muovere. Item Status (quando l'icona  lampeggia): cambia pagina
Tasto 	Ruota la mappa dell'area in senso antiorario
 + Tasto 	Avvicina e allontana la mappa dell'area
Tasto 	Ruota la mappa dell'area in senso orario
 + Tasto 	Muove il cursore su un personaggio non utilizzato nella mappa dell'area
Tasto START	Non utilizzato
Tasto SELECT	Mostra o meno i pannelli Geo
Tasto HOME	Esce dal gioco (senza salvare)

Nelle Opzioni, le funzioni di  () e di  +  () possono essere scambiate

PROLOGO

Netherworld: un luogo più tenebroso
della più oscura caverna,
situata sotto l'abisso più profondo.
È una terra maledetta dove regna il male
e abitano gli esseri più disgustosi.
Nessuno ne sa nulla, ma tutti ne hanno paura...



LAHARL

Figlio unico dell'Overlord.
È egoista e pensa solo a se stesso.

**ETNA**

Ragazzo, vassallo di Laharl,
della lingua assai tagliente.
Le sue ambizioni sono anco-
ra più grandi di quelle del suo
signore.

**FLONNE**

Un angelo in prova che
scende su Netherworld per
assassinarne l'Overlord. Una
goffa amante dell'amore.

**PRINNY SQUAD**

Servitori diretti di Etna, che
sono stati assoldati come
mercenari. Molti di loro
sono molto...

AVVIO DEL GIOCO

Accendi la console ed avvia il gioco. Lo schermo dei titoli mostrerà le modalità disponibili. Se vuoi cominciare dall'inizio, scegli [START]. Se invece vuoi continuare una partita salvata in precedenza, scegli [CONTINUE].

* Per ottenere condizioni di gioco più fluide, questo software richiede circa 20 secondi di caricamento all'avvio.

SALVARE E CARICARE

Salvare

Premi il tasto **A** al Castello dell'Overlord (casa base) per richiamare il menu principale.

Scegli "Save" per mostrare la schermata di salvataggio, dove puoi salvare i tuoi dati. Scegli la posizione dove vuoi salvare i tuoi dati utilizzando i tasti direzionali e premi il tasto **X** per confermare. Qui puoi anche creare dei nuovi dati. Ogni file di salvataggio richiede almeno 408KB di spazio.

Caricare

selezionando [CONTINUE] dalla schermata dei titoli, vedrai la schermata di caricamento dati con tutti i dati salvati in precedenza. Scegli i dati che vuoi caricare con i tasti direzionali e premi il tasto **X** per confermare.

* Utilizza una Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ per salvare.



SEQUENZA DI GIOCO

Seguono una spiegazione della sequenza di gioco ed una descrizione dei passi base per la progressione nel gioco.

Inizio del capitolo



Ha luogo un evento
È presentato l'obiettivo.



Castello dell'Overylord (Città)

Qui puoi fare acquisti, andare all'ospedale, ottenere informazioni, visitare la Dark Assembly (Consiglio oscuro), entrare nell'Item World (Mondo degli oggetti) e salvare.



Selezione la mappa dell'area

Scegli la tua destinazione.



Mappa dell'area

Dungeon tattici, battaglie ed eventi!



Fine capitolo

Obiettivo completato! Avanti al prossimo capitolo...



Questa storia è composta da un totale di 14 capitoli, ma in base alla strategia che sceglierai, la fine del gioco potrà cambiare di volta in volta. Cerca di raggiungere la vera fine!

IL CASTELLO DELL'OVERLORD

Nel Castello dell'Overlord (area d'inizio) controlli il personaggio principale, Laharl, e potrai parlare con delle persone o andare a fare acquisti.

Controllo del personaggio

Nel Castello dell'Overlord, utilizza i tasti direzionali per muovere Laharl. Per parlare con un abitante, avvicinati a lui e premi il tasto **X**.

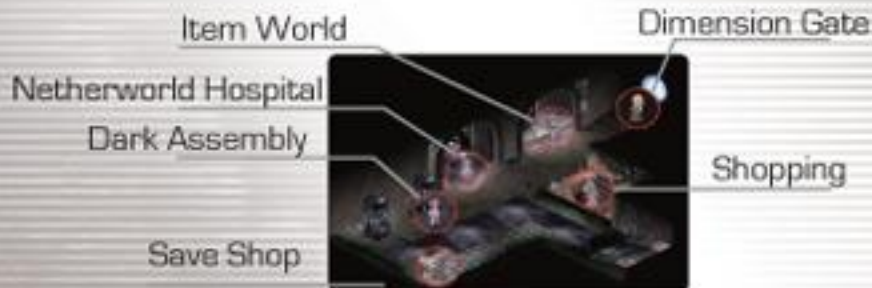
Comandi utilizzabili nel Castello

I seguenti comandi saranno visualizzati quando premi il tasto **A** nel Castello dell'Overlord.



- Item Controlla i tuoi oggetti e cerca nella tua Item Bag (Borsa degli oggetti) e Warehouse (Magazzino).
- Equip Controlla e modifica il tuo equipaggiamento.
- Status Controlla lo stato di tutti i personaggi alleati.
- Rearrange Organizza il modo in cui sono visualizzati i tuoi personaggi.
 - Manually Disponi i tuoi personaggi manualmente nell'ordine che vuoi.
 - By level Ordina i personaggi in base al livello.
 - By HP Ordina i personaggi in base agli HP.
 - By ATK Ordina i personaggi in base alla potenza di ATK.
 - By INT Ordina i personaggi in base all'INT.
 - Humananoids 1st Dispone per primi i personaggi umani, organizzati per livello, seguiti dai mostri, anch'essi organizzati per livello.
 - Monsters 1st Dispone per primi i mostri, organizzati per livello, seguiti dai personaggi umani, anch'essi organizzati per livello.
- Help Vedi le informazioni base sulle battaglie nella mappa dell'area.
- Settings Puoi scegliere fra Cursor Mode (Modalità cursore) e Key Mode (Modalità chiave). Puoi inoltre configurare i volumi per BGM (musiche di sottofondo), MSG (messaggi vocali) e SE (effetti speciali) ed impostare la luminosità.
- Quit Riavvia il software e torna alla schermata dei titoli. Nota che, se non hai salvato la partita in precedenza, il gioco si riavvierà senza salvare i progressi correnti, quindi fai attenzione.
- Save Ti consente di salvare.

Elenco delle strutture



Elenco delle strutture

Parla al mercante della RoseQueen Company Netherworld Branch dentro al Castello per comprare e vendere oggetti. Quando compri gli oggetti, avrai bisogno di Hell (HL), ovvero la valuta di Netherworld. I prodotti in vendita non possono essere immagazzinati, quindi andranno esauriti una volta comprati. Ogni volta che entri, l'assortimento e le caratteristiche degli oggetti cambiano: vale la pena passare spesso di qui!

Puoi anche sottoporre dei progetti di legge alla Dark Assembly, per esempio "Voglio oggetti più costosi al negozio". Se la legge viene approvata, gli oggetti disponibili cambieranno.



Netherworld Hospital (Ospedale di Netherworld)

All'ospedale puoi guarire i tuoi compagni che hanno perso energia (HP) e magia (SP) in battaglia. La quantità di Hell (soldi) richiesti dipende dalle cure necessarie.

Inoltre, in base alla quantità di cure ricevute, al Netherworld Hospital, potresti ricevere dei regali: più sei stato curato, migliori saranno i premi. Ti conviene farti ferire il più possibile, prima di ricorrere al loro aiuto per farti guarire.



Dark Assembly (Consiglio Oscuro)

Nel Consiglio Oscuro puoi crearti dei discepoli (creazione personaggi) o sottoporre progetti di legge. Le leggi più semplici non hanno bisogno dell'approvazione del Consiglio, ma le leggi più importanti dovranno essere votate dal Consiglio. Un uso efficace del Consiglio Oscuro ti renderà molto più facile la vita su Netherworld.

Mana e come guadagnare Mana

Per poter utilizzare la Dark Assembly, avrai bisogno di Mana. La Mana è l'energia richiesta per far riunire la Dark Assembly. Puoi guadagnare Mana sconfiggendo gli avversari. Più forti i nemici, maggiore sarà la quantità di Mana ricevuta. Siccome solo i personaggi che sconfiggono i nemici guadagnano Mana, i personaggi che non hanno sconfitto alcun nemico non possono usare il Consiglio. Quando impartisci ordini ai tuoi personaggi, fra le altre cose, ricorda anche l'importanza di sconfiggere i nemici.



Dark Assembly (Consiglio Oscuro)

Crea un discepolo

Creando i tuoi subordinati alla Dark Assembly, guadagnerai nuovi alleati indipendentemente dall'evolversi della storia. All'inizio potrai creare solo personaggi dalle capacità (capability) basse e solo nelle classi base. Le capacità descrivono le abilità base e le possibilità di crescita del personaggio. Esistono dei modi attraverso i quali è possibile aumentare il numero di classi disponibili e creare personaggi dalle capacità più elevate. Per esempio, quando porti un "Warrior" (Guerriero) ad un certo livello, sarà sbloccato un tipo superiore di guerriero. Inoltre, se raggiungi un certo livello con due diverse classi, potrebbe essere creata una nuova classe ibrida. Esistono anche delle classi nascoste. Ti auguriamo di trovarle tutte da solo...



Fai l'esame di promozione

Se selezioni [Promotion] dal Menu del Consiglio, entrerai in battaglia. Solo il personaggio che vuole fare l'esame potrà combattere in questa battaglia. Se supera l'esame, il personaggio salirà di rank (livello). Con l'aumento del livello, diventeranno disponibili nuove leggi da sottoporre e dei senatori più potenti (di livello più elevato) inizieranno ad unirsi al Consiglio. Questi senatori più potenti sono molto utili quando stanno dalla tua parte; ma, se diventi loro nemico, potrebbero diventare un ostacolo impegnativo. Assicurati di mantenere i senatori più forti della tua parte.



Attenzione!

Se non superi l'esame di promozione, sarà Game Over!
Non tentare esami impossibili!

Dark Assembly (Consiglio Oscuro)

Sottoporre una legge alla Dark Assembly

Quando sali di livello, saranno disponibili nuove leggi. Le leggi che richiedono l'approvazione del Consiglio sono decise con un voto. La potenza di un senatore definisce quanti punti vale il suo voto, quindi anche se hai la maggioranza degli Yay, non significa che la legge passerà. Premi il tasto **A** per richiamare il menu di raccolta dei voti. Quando la differenza fra punti Yay e punti Nay supera la quantità di punti Mana richiesti, la legge viene approvata. Espresso con una formula, se $[(Yay - Nay) > \text{Mana richiesta per la legge}] = \text{legge approvata}$. Le leggi che sono oltre il tuo livello, per te, rappresenteranno solo uno spreco di Mana. Ti consigliamo perciò di non perderci tempo.

Se la legge è respinta, potresti provare [Persuade by Force] (Persuadi con la forza), ma non è una buona idea se il tuo livello è basso: in caso di sconfitta sarà Game Over.



Extra Gain (Vantaggio Extra)

I personaggi (discepoli) che sono stati creati dal Consiglio Oscuro sono strettamente legati al personaggio (master, signore) che li ha creati. Per esempio, se Laharl crea un guerriero, il guerriero ne diventa il discepolo e Laharl sarà il suo signore. Il signore guadagna punti bonus per le sue abilità quando il discepolo sale di livello. Inoltre, se nella mappa dell'area, il signore è vicino al suo discepolo, ne potrà usare le magie, anche avendo un livello di mastery (abilità) pari a 0. Continuando ad usare quella stessa magia fino al livello di mastery 1, il signore la imparerà e potrà utilizzarla anche senza che il discepolo si trovi nelle vicinanze. Questa relazione tra signore e discepolo è chiamata Extra Gain (Vantaggio Extra).



Item World (Mondo degli oggetti)

Item World

L'Item World è un mondo diverso, che esiste all'interno degli oggetti. Nell'Item World ci sono molti abitanti: molti di loro sono chiamati Notorious e sono abitanti malvagi, che devono essere sconfitti. Ricordati però che questi Notorious sono forti. Aumenta adeguatamente il tuo livello prima di sfidarli o sarà facile essere sconfitto. Inoltre, se vuoi tuffarti nell'Item World di un oggetto che hai appena equipaggiato, ricordati che devi riparlo nell'inventario prima di potervi entrare: entrando nell'Item World dell'oggetto non puoi ovviamente utilizzarlo. Assicurati di avere equipaggiamento di scorta prima di iniziare la sfida.

Incrementare il livello degli oggetti

Sconfiggendo gli abitanti e completando un livello farai aumentare il livello dell'oggetto di 1. Più scendi in profondità, più alto diventerà il livello dell'oggetto, ma, ovviamente, i nemici saranno sempre più forti. Inoltre, finché non sconfiggi il boss, che domina 10 livelli, non potrai uscire dall'Item World. Assicurati di entrare ben preparato.

Trova l'innocente!

Gli abitanti malvagi sono chiamati Notorious, mentre quelli buoni sono chiamati gli "Innocent". Se premi il tasto  nelle Item Stats, potresti trovare una sezione con valori di ATK o DEF. Questo significa che da qualche parte nell'Item World c'è un Innocent che può aumentare l'ATK (potenza d'attacco) o la DEF (difesa). Quando gli Innocent appaiono però li vedrai come neutrali: né nemici, né alleati. Se li sconfiggi, li potrai sottomettere e ti aiuteranno ad elevare ancora di più il livello delle caratteristiche di quell'oggetto.

Muovere gli abitanti

Dopo aver sconfitto un Innocent, lo potrai muovere in un altro oggetto dal menu Screen (Schermo). Muovere le abilità di un Innocent in un altro oggetto è in pratica come unire gli oggetti. Ma ricordati che gli oggetti hanno una popolazione massima. Questa può variare da oggetto a oggetto ed è un limite che non può essere superato. Se, per esempio, vedi in fondo alle caratteristiche dell'oggetto [Pop. 5/12], significa che la popolazione corrente è di 5 Innocent su un massimo di 12.



Item World (Mondo degli oggetti)

Unire gli abitanti

Quando viene raggiunta la popolazione massima, puoi unire gli abitanti per organizzarli meglio. Nel menu dell'Item World, scegli "Combine Residents" [Unisci abitanti] e quindi seleziona gli abitanti da unire (ovvero gli oggetti da organizzare). È possibile unire gli abitanti solo quando esiste più di un abitante con lo stesso lavoro in un Item World: unendoli li rafforzerai e li ordinerai meglio. Infatti unendo due abitanti con lo stesso lavoro, libererai una posizione per far immigrare un nuovo abitante e rendere l'oggetto ancora più forte. Ripetendo questo processo più volte, potrai creare un'arma molto forte.

Rarity (Rarità)

La [Rarity] [Rarità] di un oggetto descrive quanto vale l'oggetto. Il valore di Rarity è mostrato nelle Item Stats. Più bassa la Rarity, maggiore il valore dell'oggetto. Alcuni oggetti potrebbero addirittura essere Rare (Rari) o Legendary (Leggendari) ed avere un valore molto elevato. Più bassa la Rarità, più alte sono le caratteristiche dell'oggetto e maggiore la popolazione massima. Inoltre ci saranno più livelli nell'Item World e l'oggetto potrà così arrivare a livelli molto più elevati. Colleziona il maggior numero possibile d'oggetti rari.

Save Shop (Negozio statistiche)

Visitando il Save Shop nel Castello, le statistiche delle tue avventure, ottenute fino a quel momento: l'equipaggiamento e gli oggetti raccolti, il massimo danno, i profili per ogni lavoro ed altri dati vari. Cerca di ottenere statistiche perfette!



Collection Record (Registro degli oggetti)

Ogni oggetto di cui sei entrato in possesso almeno una volta sarà elencato qui. Ogni oggetto sarà descritto come comune, raro o leggendario. Gli oggetti con un'icona X sono oggetti che non hanno una rarità specifica. Gli oggetti resteranno registrati qui anche se, in seguito, li hai venduti.

Dark Record (Registro oscuro)

Scopri vari dati sul gioco in corso.

Play time	Tempo di gioco totale in ore.
Cycle	Il numero di Cycle (Ciclo) nel quale ti trovi.
Max Damage	Il danno massimo che hai inflitto a un nemico.
Total Damage	Il danno totale massimo che hai inflitto a un nemico.
Max Geo Chain	La catena più lunga che hai fatto.
Friendly Kills (this cycle)	Il numero di alleati che hai ucciso in questo ciclo.
Enemies Killed	Il numero di nemici che hai sconfitto fino ad ora.
Max Level	Il livello massimo dei tuoi personaggi.
Max Times Reincarnated	Il numero massimo di reincarnazioni per un personaggio.
Items Collected %	La percentuale di oggetti acquisiti.
Item World Visits	Quante volte hai visitato gli Item World.
Max Levels into Item World	il numero massimo di livelli, che hai disceso in un Item World senza ritornare al Castello dell'Overlord.
Extra Enemies Killed	Questo dato viene visualizzato solo dopo aver sconfitto un certo nemico. Se è visualizzato un "????", significa che c'è ancora un nemico che devi sconfiggere.

Attenzione!

Cerca di non uccidere troppi alleati!

Collection Book (Libro delle genti)

Puoi vedere le informazioni su una classe (o razza) che è apparsa almeno una volta nel gioco.

Music Shop (Negozio musicale)

Ogni pezzo musicale che hai sentito nel gioco può essere comprato con HL (Hell). La musica acquistata potrà quindi essere ascoltata nel Music Shop. Inoltre puoi impostare una di queste musiche come musica di sottofondo per l'Item World.

**Longinus**

Ti racconterà i dettagli su ogni arma nel gioco. Dovresti provare a parlargli almeno una volta. E se accetta la tua potenza...



SCEGLI LA TUA DESTINAZIONE

Scegli l'area

Parlando alla gente durante gli Eventi e nel Castello dell'Overlord, si apriranno nuove aree da esplorare.

Ogni area contiene di solito qualche mappa dell'area. Scegli la mappa dell'area dove vuoi andare dalla schermata di selezione. Il gioco proseguirà man mano che completi le mappe dell'area.



MAPPA DELL'AREA

La mappa 3D come quella sulla destra è chiamata mappa dell'area. Tutte le battaglie si svolgono su questa mappa dell'area con un sistema a turni. Il sistema a turni prevede che gli alleati agiscano per primi, per poi passare il turno ai nemici e così di seguito.



Posizionare gli alleati

Posiziona il cursore sul pannello base della mappa dell'area e premi il tasto **X** per mostrare un elenco dei personaggi alleati che puoi disporre sulla mappa. Scegli un personaggio e premi il tasto **X** per confermare. Ora puoi posizionare il personaggio muovendolo sulla mappa. Puoi posizionare un solo personaggio alla volta. Fai uscire i personaggi dal pannello base in ordine, ma ricordati che il numero massimo di personaggi alleati su una mappa è 10.

Commanding Allies

Seleziona un comando per ordinare ad un personaggio alleato come combattere il nemico. In ogni turno, un personaggio può usare Move (Muoversi) una volta e quindi eseguire una delle azioni seguenti: Attack (Attacco), Skill (Abilità), Lift&Throw (Alza e Lancia), Defend (Difesa) o Item (usare un Oggetto).

*Puoi utilizzare i comandi [Equip] (Equipaggiamento) e [Status] (Stato) quante volte vuoi (l'equipaggiamento non può però essere cambiato dopo la fine dell'azione).

La sequenza di gioco

Inizia la battaglia



Impartisci gli ordini



Inizia l'attacco



Fine del turno



Turno del nemico

**Condizione per la vittoria**

Il livello è completato quando elimini tutti i nemici sulla mappa dell'area.

Game Over

Sarà Game Over quando tutti i personaggi alleati sulla mappa dell'area saranno eliminati. Dovrai quindi continuare dal tuo ultimo salvataggio.



● Move [Muovi] ●

Quando selezioni questa opzione, sarà visualizzato il raggio di movimento del personaggio. Scegli dove vuoi muovere il personaggio entro quel perimetro e conferma. Se hai sbagliato e vuoi rimuovere il personaggio, premi il tasto ○.

● Attack [Attacco] ●

Scegli questa opzione e sarà mostrato il raggio d'attacco del personaggio. La portata dell'attacco varia in base all'arma utilizzata. Il comando d'attacco sarà impostato quando selezioni un nemico da colpire. Per eseguire l'ordine, richiama il menu dei comandi della mappa dell'area con il tasto ▲ e scegli [Execute] [Esegui] oppure [End Turn] [Fine del turno]. Se vuoi annullare un comando, premi il tasto ○.

● Special [Speciale] ●

Seleziona questa opzione per visualizzare un elenco delle mosse speciali del personaggio. Le mosse speciali includono le seguenti:

- Le abilità Speciali uniche del personaggio
- Le abilità Speciali dell'arma equipaggiata
- Gli incantesimi utilizzabili per lo più da maghi e simili

Scegli l'abilità che vuoi utilizzare e quindi il bersaglio: il comando sarà memorizzato. Quando lo vorrai eseguire, richiama il menu della mappa dell'area con il tasto ▲ e scegli [Execute] [Esegui] oppure [End Turn] [Fine del turno]. Se vuoi annullare il comando, premi il tasto ○. L'uso delle abilità speciali consuma SP.



● Item (Oggetto) ●

Usa gli oggetti. Considera le abilità ed il raggio effettivo mentre decidi quale oggetto usare.

● Lift & Throw (Alza e Lancia) ●

Scegli [Lift] per sollevare un nemico o alleato che ti è vicino (questo comando non è disponibile se non hai alcun personaggio nelle vicinanze). Il personaggio che è stato sollevato non potrà eseguire alcuna azione o subire attacchi, ma potrà essere lanciato. Scegli [Throw] e decidi in che direzione ed a che distanza lanciarlo. Questa tecnica Lift & Throw apre molte possibilità tattiche: prova a scoprirne gli usi più efficaci.



● Defend (Difesa) ●

Defend innalza temporaneamente i valori di difesa del personaggio, ma farà perdere diversi contrattacchi.

● Equip (Equipaggiamento) ●

Quest'opzione ti consente di cambiare equipaggiamento. In base alle condizioni del personaggio ed alla sua distanza dal nemico, potresti voler cambiare il suo equipaggiamento.

● Status (Stato) ●

Qui puoi controllare le caratteristiche del tuo personaggio.



* Muovendo il cursore su un personaggio e premendo il tasto [E] puoi annullare i comandi che hai impartito, ma ricordati che i comandi non possono essere cancellati dopo che sono stati eseguiti tramite [Execute].

* I personaggi che hanno già eseguito un'azione (inclusi quelli che hanno già ricevuto un ordine) avranno un'icona [E]. La direzione verso la quale si muove il personaggio può essere modificata anche dopo che la [E] è visualizzata.

Comandi della mappa dell'area

Premi il tasto  sulla mappa dell'area per visualizzare i seguenti comandi.

● **Execute (Esegui)** ●

I personaggi che hanno ricevuto degli ordini li eseguiranno.

● **End Turn (Fine del turno)** ●

Questa opzione pone fine al tuo turno (tutte le azioni alleate saranno concluse). Quando il tuo turno sarà terminato, per il nemico sarà l'ora di entrare in azione.

● **Bonus** ●

Visualizza l'elenco degli oggetti bonus che puoi ricevere se completi questa mappa dell'area. Il Bonus Chart (Grafico del bonus) è correlato alla Bonus Gauge (Barra del bonus) visualizzata in basso a destra. Quando la barra del bonus raggiunge 1, riceverai il bonus elencato come numero 1. La barra del bonus sale quando attacchi i nemici.

● **Help (Aiuto)** ●

Puoi dare un'occhiata a delle informazioni di base sulla mappa dell'area.

● **Quit (Esci)** ●

Questa opzione riavvia il software e ti fa tornare alla schermata dei titoli. Se non hai salvato, perderai i progressi della partita corrente; rifletti bene prima di riavviare il gioco.

● **Settings (Impostazioni)** ●

Puoi scegliere fra Cursor Mode (Modalità cursore) e Key Mode (Modalità chiave). Puoi inoltre configurare i volumi per BGM (musiche di sottofondo), MSG (messaggi vocali) e SE (effetti speciali) ed impostare la luminosità.



TUTORIAL

Spiegazione di tutte le caratteristiche



LV	Livello del personaggio.
COUNTER	Massimo numero di contrattacchi.
MV	Raggio di movimento (per es. 4 significa che puoi muoverti di 4 quadrati).
JM	Forza di salto. Indica l'altezza fino a cui puoi saltare, in dm.
HP	Energia. Se è 0, il personaggio è sconfitto. Oggetti, magia (speciale) e l'ospedale di Netherworld possono porre rimedio da questo stato.
SP	Questi punti sono consumati con l'utilizzo delle [Special]. Possono essere recuperati all'ospedale di Netherworld o con oggetti.
ATK	Potenza d'attacco.
DEF	Forza di difesa.
INT	Intelligenza. Influisce sulla potenza delle arti magiche.
SPD	Velocità. Influisce sulla percentuale di schivate.
HIT	Precisione.
RES	Resistenza. Influisce sulla difesa dagli attacchi magici nemici.
EXP	Punti esperienza correnti.
NEXT	Punti esperienza necessari per passare al prossimo livello.

Salire di livello

Sconfiggi i nemici sulla mappa dell'area per guadagnare punti esperienza e salire di livello. Quando un personaggio sale di livello, le sue caratteristiche salgono. Inoltre, in base al personaggio, potrebbe apprendere abilità speciali.

Weapon Mastery (Abilità con le armi)

Ogni personaggio ha un livello d'abilità in ognuno dei sette tipi di armi: fist (pugno), sword (spada), spear (lancia), bow (arco), gun (pistola), axe (ascia) e staff (bastone). Utilizzando un'arma aumenterà il relativo livello d'abilità della categoria. Quando la Mastery sale, puoi apprendere le abilità speciali dell'arma. Più alta è la Mastery, più elevato sarà il bonus delle caratteristiche quando il personaggio utilizza quell'arma.

Attenzione!

I bastoni e le armi per i mostri non hanno alcuna abilità speciale. I personaggi Mostri possono utilizzare solo armi per mostri e non hanno abilità con le armi, ma, più alto è il livello del personaggio, maggiore sarà il bonus ricevuto per le caratteristiche.



LEZIONE 1 DI STRATEGIA SU NETHERWORLD

Gli attacchi di squadra

Quando attacchi normalmente un nemico, se c'è un personaggio alleato a destra, a sinistra, davanti o dietro al tuo personaggio, potrebbe verificarsi un attacco di squadra. Perché ciò accada, si debbono verificare le seguenti condizioni:



- Il personaggio è vicino al nemico che viene attaccato.
- Un personaggio alleato è vicino al personaggio che attacca.

Se il personaggio alleato è vicino, può partecipare all'attacco di squadra anche se ha già eseguito un attacco. Ma se il personaggio che attacca utilizza un'abilità speciale, una lancia, un arco o una pistola per attaccare il nemico dalla distanza, l'attacco di squadra non si realizzerà. Inoltre, in base alla compatibilità fra i personaggi alleati, varia la probabilità dell'attacco di squadra. Se la probabilità è bassa, l'attacco di squadra non si verificherà spesso.



Alleato in
attaccoUnità
alleataUnità
alleataUnità
alleataUnità
nemicaes. 1) Attacco di squadra
con un alleato**Attenzione!**

Gli attacchi dalla distanza (da più di un quadrato) con lance, archi e pistole, non attiveranno l'attacco di squadra.

es. 2) Attacco di squadra
con due alleaties. 3) Attacco di squadra con
tre alleati

Puoi rendere le battaglie più facili posizionando i tuoi personaggi nel modo giusto, ma fai attenzione: anche il nemico può usare gli attacchi di squadra...

Le combo

Le combo si verificano quando attacchi lo stesso avversario di seguito. Per esempio...



= Personaggio nemico

= Personaggi alleati
all'attacco

In questo caso ci sarà una combo di 3 colpi (il primo attacco non conta). Più potente è la combo, maggiore sarà il danno inflitto al nemico. Se unisci una combo ad un attacco di squadra (vedi sopra), puoi anche sconfiggere un nemico molto forte in un solo turno. Facendo più combo riempirai anche di più la barra del Bonus. Se stai puntando ad un bonus elevato, le combo sono d'obbligo.

Check!

Devi attaccare lo stesso nemico consecutivamente per eseguire una combo. Gli attacchi e le abilità speciali valgono ai fini della combo, ma assicurati di disporre gli attacchi in ordine sullo stesso bersaglio prima di eseguire il comando. Se attacchi anche solamente un altro nemico, la combo sarà interrotta.

LEZIONE II DI STRATEGIA SU NETHERWORLD

Geo Panel

I pannelli colorati sulla mappa dell'area si chiamano Geo Panel (Pannelli Geo). Possono avere vari effetti in base alla posizione dei Geo Symbol (Simboli Geo).

Geo Symbols

Gli oggetti posizionati sulla mappa dell'area sono chiamati Geo Symbol (Simboli Geo). Questi Geo Symbol possono essere distrutti con attacchi normali, mosse speciali o magie.

Effetti Geo dei Geo Symbol

Per esempio, se un Geo Symbol (Attack + 1) è posizionato su un Geo Panel giallo, tutti i Geo Panel gialli daranno un effetto di Attacco + 1, influenzando su tutti i personaggi che si trovano su quei pannelli.

Quando distruggi un Geo Symbol...

I Geo Symbol hanno un'altra funzione, oltre agli effetti sulla battaglia. Quando i Geo Symbol sono distrutti, i Geo Panel possono cambiare colore o scomparire. Distruggi i Geo Symbol attentamente e, se li distruggi tutti, otterrai un Termination Bonus (Bonus d'estinzione).

Change Red (Cambia rosso)

Distruggendo questo simbolo su un pannello, tutti i pannelli dello stesso colore diventeranno rossi.

Change Green (Cambia verde)

Distruggendo questo simbolo su un pannello, tutti i pannelli dello stesso colore diventeranno verdi.

Change Blue (Cambia blu)

Distruggendo questo simbolo su un pannello, tutti i pannelli dello stesso colore diventeranno blu.

Change Yellow (Cambia giallo)

Distruggendo questo simbolo su un pannello, tutti i pannelli dello stesso colore diventeranno gialli.

Change Purple (Cambia Viola)

Distruggendo questo simbolo su un pannello, tutti i pannelli dello stesso colore diventeranno viola.

Null (Nullo)

Distruggendo questo simbolo su un pannello, tutti i pannelli dello stesso colore verranno distrutti.

MODALITÀ MULTIGIOCATTORE

Modalità multigiocatore

Per iniziare una campagna multigiocatore, vai nella stanza di Laharl e premi il tasto  quando sei al Communicator Device (Periferica di comunicazione) per visualizzare il menu del Communicator. Se è la prima volta che giochi in modalità multigiocatore, devi per prima cosa creare una Network Card (Tessera di rete). Puoi farlo selezionando "Create Card" (Crea tessera) dal menu del Communicator.

Quando hai una Network Card, puoi entrare nella modalità multigiocatore selezionando "Begin Connection" (Inizia connessione). Dopo esserti connesso, seleziona "New Connection" (Nuova connessione) per ospitare un gioco o seleziona il nome di un host già esistente dal menu per partecipare al relativo gioco. Potrai quindi giocare contro i tuoi amici o comprare/vendere oggetti.

Battaglia multigiocatore

Scegli "Multi-player" dopo esserti connesso per sfidare un altro giocatore. L'host selezionerà le impostazioni per la battaglia. Quando inizi, saranno disponibili poche opzioni, ma più giochi, più impostazioni saranno sbloccate. Quindi seleziona le unità che vorrai usare in battaglia. Alcune battaglie richiedono di selezionare un leader: puoi farlo premendo il tasto  sul personaggio che vuoi. Quando hai selezionato il tuo gruppo, l'host sceglierà la mappa dove si svolgerà la battaglia.

Fare affari

Puoi comprare e vendere oggetti selezionando "Deal" dopo esserti connesso con un altro giocatore. Scegli "Sort Shopping Bag" (Ordina borsa della spesa) per posizionare oggetti presi dal tuo Warehouse (Magazzino) nella tua Shopping Bag per la vendita. Quando hai preparato la tua Shopping Bag, scegli "Begin Deal" (Inizia affari) per cercare fra gli oggetti dell'altro giocatore. Non riceverai HL per gli oggetti che vendi, ma non ne perderai per gli oggetti che compri.

* Per maggiori informazioni, vedi "Explanation" (Spiegazioni) dal menu del Communicator.

CONTROLES BÁSICOS— PSP

Botón **L**

Derecha

Arriba

Izquierda

Abajo

Pad analógico

Botón **R**Botón **□**Botón **△**Botón **○**Botón **×**

Botón START

Botón SELECT

CONTROLES BÁSICOS— PSPgo

Botón **L**

Derecha

Arriba

Izquierda

Abajo

Pad analógico

Botón **R**Botón **□**Botón **△**Botón **○**Botón **×**

Botón SELECT

Botón START

Botones direccionales	Mover personaje/cursor.
Pad analógico	Mover personaje/cursor.
Botón 	Cancelar.
Botón 	Confirmar, avanzar cuadro de mensaje.
Botón 	Abrir Menú.
Botón 	En el Mapa de la zona: selecciona el personaje con el cursor y pulsa el botón  + el botón de dirección para cambiar la dirección a la que mira. Estado de objetos (cuando el icono  parpadea): cambiar la página.
Botón 	Girar Mapa de la zona en sentido contrario a las agujas del reloj.
Botón  + 	Ampliar y reducir el zoom en el Mapa de la zona.
Botón 	Girar Mapa de la zona en el sentido de las agujas del reloj.
Botón  + 	Mover el cursor a un personaje no utilizado en el Mapa de la zona.
Botón START	No se utiliza.
Botón SELECT	Mostrar/Ocultar geocasillas.
Botón HOME	Finalizar partida (salir sin guardar).

En Opciones, se puede cambiar la función para  () y  +  (.

PROLOGUE

Netherworld - un lugar más oscuro que las cavernas más lúgubres, situado más allá de las profundidades del fondo marino.

Una tierra maldita, assolada por el mal y habitada por seres diabólicos. Nadie sabe dónde se encuentra, pero todos temen su existencia...



PERSONAJES**LATARL**

El único hijo del cacique. Extremadamente ego-céntrico y egoísta.

**ETNA**

Sirvientes bajo las órdenes de Etna, reclutados por dinero. La mayoría de ellos son... cualquier cosa.

**FLONNE**

Aprendiza de ángel caído llegada a Netherworld para acabar con el cacique. Además, una loca enamorada.

**PRINNY SQUAD**

Sirvientes bajo las órdenes de Etna, reclutados por dinero. La mayoría de ellos son... cualquier cosa.

CÓMO INICIAR LA PARTIDA

Enciende la consola e inicia el juego. La pantalla inicial mostrará los modos de juego. Si deseas empezar desde el principio, selecciona [START] (inicio). Si deseas seguir jugando una partida guardada previamente, selecciona [CONTINUE] (continuar).

* Para disfrutar de un entorno de juego satisfactorio, el juego necesita aproximadamente 20 segundos de carga durante el inicio.



CÓMO GUARDAR Y CARGAR

Guardar

Pulsa el botón **A** en el Castillo del cacique (punto de partida) para abrir el menú principal.

Selecciona Save (Guardar) para abrir la pantalla Save (Guardar), en la que puedes guardar tus datos. Selecciona la ubicación en la que quieres guardar tus datos con los botones de dirección y pulsa el botón **X** para confirmar. Aquí también puedes crear nuevos datos. En este caso, para cada archivo de datos que guardes necesitarás al menos 408KB de espacio libre.



Cargar

Si seleccionas [CONTINUE] (Continuar) en la pantalla de inicio, verás la pantalla Load (Cargar) con todos los datos guardados. Selecciona los datos que deseas cargar con los botones de dirección y pulsa el botón **X** para confirmar.



* Please use a Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™ to Save.

DESARROLLO DEL JUEGO

A continuación te explicamos el desarrollo general del juego. Aquí se describen los pasos básicos que debes realizar para avanzar en el juego.

Comenzar un capítulo



Event (Acontecimientos) (demo)

Se presentan la finalidad y el objetivo.



Castillo del cacique (Ciudad)

Aquí puedes realizar compras, ir al hospital, recopilar información, visitar la Asamblea oscura, entrar en el Mundo de los objetos y Guardar.



Seleccionar Mapa de la zona

Select your destination of choice.



Mapa de la zona

¡Mazmorras tácticas, combates y acontecimientos (demo)!.



Finalizar capítulo

¡Objetivo completado!
Puedes continuar al siguiente capítulo...



En esta historia hay un total de 14 capítulos. Pero, dependiendo de cómo juegues la partida, el final puede cambiar. Intenta llegar al verdadero final.

CASTILLO DEL CACIQUE

En el Castillo del cacique (punto de partida), controlarás al personaje principal, Laharl, podrás hablar con otras personas o realizar compras.

Controles del personaje

En el Castillo del cacique, debes utilizar los botones de dirección para mover a Laharl. Acércate a un residente  pulsa el botón x para hablar con alguien.

Usable Commands in the Castle

Los siguientes comandos se muestran al pulsar el botón  en el Castillo del cacique.



- **Item (objeto)** Comprueba tus objetos y busca en tu Item Bag (mochila) o en el Warehouse (almacén).
- **Equip (equipo)** Comprueba o cambia tu equipamiento.
- **Status (estado)** Comprueba el estado de tus personajes aliados.
- **Rearrange (reorganizar)** Cambia el orden en que se enumeran tus personajes.
 - Manually (manualmente) Ordena tus personajes en el orden que desees.
 - By level (por nivel) Tus personajes se organizan según el nivel más alto.
 - By HP (por HP) Tus personajes se organizan según el nivel más alto de puntos de vida (HP).
 - By ATK (por ATK) Tus personajes se organizan según el nivel más alto de poder de ataque (ATK).
 - By INT (por INT) Tus personajes se organizan según el nivel más alto de inteligencia (INT).
 - Humanoids 1st (primero humanoides) Primero se organizan por nivel los personajes humanos y, tras ellos, los monstruos.
 - Monsters 1st (primero monstruos) Primero se organizan por nivel los monstruos y, tras ello, los personajes humanos.
- **Help (ayuda)** Comprueba los fundamentos de combate del Mapa de la zona.
- **Settings (configuración)** Puedes seleccionar entre Cursor Mode (modo cursor) y Key Mode (modo teclado). También puedes configurar el volumen de BGM (música ambiental), MSG (mensajes de voz), SE (efectos de sonido) y el brillo.
- **Quit (salir)** Reiniciar el software y volver a la pantalla de inicio. Debes tener cuidado, ya que si no has guardado la partida, el juego se reiniciará sin guardar tu progreso en la partida actual.
- **Save (guardar)** Guardar

Facility List

Item World (Mundos de los objetos)

Netherworld

Hospital (Hospital Netherworld)

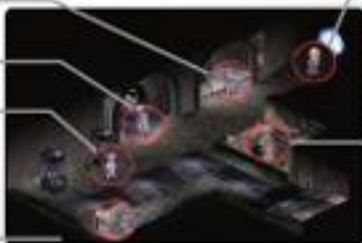
Dark Assembly

Save Shop

(Tienda para guardar)

Dimension Gate
(Puerta de la dimensión)

Shopping (Compras)



Music Shop

Longinus



Lista de instalaciones

Habla con el comerciante de RoseQueen Company, franquicia de Netherworld, en el interior del Castillo, para comprar y vender objetos. Para comprar objetos necesitas Hell (HL), la moneda de Netherworld. Los productos que se venden son de exposición, lo que significa que al comprarlos dejan de estar a la venta. Cada vez que entres será distinta la selección y las estadísticas de los objetos, por lo que es aconsejable visitar este lugar a menudo. También puedes sugerir un proyecto a la Asamblea oscura, como por ejemplo "I want more expensive items in the shop" (quiero objetos más caros en la tienda). Si el proyecto se aprueba, la selección de la tienda cambia de nuevo.



Hospital Netherworld

En el Hospital puedes curar a los aliados que hayan perdido HP (puntos de vida) y SP (puntos de habilidad) en combate. El dinero (Hell) necesario dependerá de la gravedad del tratamiento que necesiten. Asimismo, en el Hospital Netherworld, puedes obtener premios en función de la curación recibida. Cuanta mayor sea la curación que recibas en el Hospital, mejores premios podrás conseguir. Así que no dudes en recibir el mayor daño posible y dejar tu curación en sus manos.



Asamblea oscura

En la Asamblea oscura, puedes crear discípulos (creación de personajes) y presentar distintos proyectos. Los proyectos sencillos no requieren la aprobación de la Asamblea pero, los de mayor importancia, deben someterse a votación. Un uso eficaz del sistema de la Asamblea oscura facilitará enormemente tu estancia en Netherworld.

El Maná y cómo conseguirlo

Para poder usar la Asamblea oscura, necesitarás Maná. El Maná es la energía necesaria para conseguir que se reúna la Asamblea oscura. Se consigue derrotando enemigos. Evidentemente, los enemigos más fuertes te proporcionarán mayor cantidad de Maná. Como el personaje que derrota a un enemigo es el que consigue el Maná, los personajes que no hayan derrotado a ningún enemigo no podrán usar la asamblea. Cuando des órdenes a tus personajes debes sopesar, junto con otros factores, a quién te conviene utilizar para derrotar al enemigo.



Asamblea oscura

Crear un discípulo

Al crear tus propios subordinados en la Asamblea oscura, puedes conseguir más aliados, independientemente del argumento. En un principio, sólo puedes crear las clases básicas y personajes con capacidades de bajo nivel. La capacidad de un personaje describe sus habilidades básicas y su crecimiento. Existen diversas formas de incrementar el número de clases disponibles y de crear personajes con mayores capacidades. Por ejemplo, al llegar a un determinado nivel con un "Warrior" (guerrero), puedes desbloquear un tipo de guerrero superior. Asimismo, si equilibras dos clases diferentes en un determinado nivel, se crea una nueva clase híbrida. También existen numerosas clases ocultas. Esperamos que las descubras por ti mismo.



Cómo hacer el examen de ascenso

Si seleccionas [Promotion] [Ascenso] en el Menú Assembly [Asamblea], entrarás en combate. Sólo se permite a un personaje, el que se presente al examen de ascenso, participar en el combate. Si aprueba el examen, aumenta el rango de ese personaje. Al aumentar el rango, aumenta el número de proyectos disponibles y se unen a la Asamblea senadores de mayor poder (de nivel superior). Aunque estos senadores resulten muy útiles si están de tu lado, te enfrentarás a una gran desventaja si se convierten en tus enemigos. Asegúrate de mantener a tu lado a los más fuertes.



Aviso

Si fallas el examen de ascenso... ¡se acabará la partida! ¡No participes en exámenes imposibles!

Asamblea oscura

Presentar un proyecto a la Asamblea oscura

Cuando aumente tu rango, dispondrás de un mayor número de proyectos. Los proyectos que requieren la aprobación de la Asamblea se deciden mediante votación. El poder de un senador determina cuántos puntos vale su voto, de modo que aunque dispongas de la mayoría de "sies", no hay garantías de que el proyecto se apruebe. Pulsa el botón  para abrir el menú y recopilar los votos.

Cuando la diferencia entre los puntos de "sies" (Yay) y los puntos de "noes" (Nay) supera el coste de Maná necesario, el proyecto se aprueba. Para realizar el cálculo: $[\text{"Sies"} - \text{"Noes"} > \text{Maná necesario para el proyecto}]$ significa que se aprueba. Los proyectos que superen tu nivel supondrán una pérdida de Maná, por lo que te aconsejamos que no pierdas el tiempo con ellos. Si el proyecto es denegado puedes intentar la [Persuade by Force] (persuasión por la fuerza), pero no es una idea aconsejable si tu nivel es bajo. (Evidentemente, si pierdes, se acabará la partida.)



Extra Gain (beneficio adicional)

Los personajes [discípulos] creados por la Asamblea oscura, guardan una estrecha relación con el personaje [maestro] que los haya creado. Por ejemplo, si Laharl crea un guerrero (Warrior), éste será su discípulo y Laharl su maestro. El maestro ganará puntos de bonificación en sus estadísticas a medida que el aprendiz suba de nivel. Además, en el Mapa de la zona, si un maestro está junto a su discípulo, puede usar la magia que tenga el discípulo, aunque tenga un nivel de maestría nulo. Si sigues usándola hasta alcanzar el nivel de maestría 1, el maestro aprenderá la magia, que podrá utilizar aunque no esté cerca de su discípulo. Esta relación maestro-discípulo se llama Extra Gain (beneficio adicional).



Los Mundos de los objetos

Los Mundos de los objetos

El Mundo de los objetos hace referencia a un mundo paralelo que exista en el interior de un objeto. En el Mundo de los objetos hay numerosos residentes, pero la mayoría se llaman Notorious y son vecinos malvados a los que debes derrotar. Sin embargo, no olvides que son fuertes. Deberás conseguir un buen nivel antes de enfrentarte a ellos o perderás con mucha facilidad. Si quieres entrar en el Mundo de los objetos de un objeto de tu equipo, primero debes quitarlo del equipo. Entrarás en el Mundo de los objetos de ese objeto, por lo que evidentemente no podrás llevártelo contigo. Asegúrate de contar con equipo de respaldo antes de aceptar el desafío.



Cómo subir un objeto de nivel

Al derrotar a los residentes y superar el nivel, aumenta en 1 el nivel del objeto. Cuanto más te adentres, mayor será el nivel, pero también serán más poderosos los enemigos. Asimismo, hasta que no derrotes al jefe que aparece cada diez niveles, no podrás escapar del Mundo de los objetos. Asegúrate de estar completamente preparado.



Encuentra al inocente!

Los residentes malvados se denominan Notorious, mientras que los buenos se llaman "Inocentes". Si pulsas el botón  de las estadísticas de los objetos, encontrarás una sección en la que se muestra ATK o DEF. Esto significa que en alguna parte del Mundo de los objetos hay un Inocente que puede aumentar el ATK (poder de ataque) o la DEF (defensa). Cuando aparezcan comprobarás que son neutrales, ni enemigos ni aliados. Si los encuentras en el Mundo de los objetos y los derrotas, se someterán a ti y conseguirás aumentar las estadísticas de ese objeto todavía más.



Cómo intercambiar residentes

Después de derrotar a un Inocente, puedes cambiarlo a un objeto diferente en la pantalla del menú. El intercambio de las habilidades del Inocente a otro objeto te permite combinar objetos. Pero recuerda que los objetos tienen una población máxima. Este valor puede ser diferente de un objeto a otro y no puedes poner en un objeto más residentes de los especificados como población. En la parte inferior de las estadísticas del objeto, verás [Pop. 5/12], lo que significa que la población actual es de 5 residentes y la población máxima de 12.



Los Mundos de los objetos

Cómo combinar residentes

Cuando se alcanza la población máxima, puedes combinar residentes para organizarlos. En el menú Item World (Mundo de los objetos), selecciona "Combine Residents" (combinar residentes) y elige los residentes que quieras combinar (los objetos a organizar). La combinación de residentes sólo está disponible cuando hay más de un residente con la misma profesión en un Mundo de los objetos. El objetivo de la combinación de residentes es organizarlos y reforzarlos. Al combinar dos residentes con la misma profesión, dejarás libre un espacio al que trasladar un nuevo residente para aumentar la fuerza del objeto. Si realizas repetidamente esta operación, puedes crear un arma muy potente.

Frecuencia

(Rarity) (Frecuencia) describe el valor de un objeto. El valor de frecuencia se muestra en las estadísticas del objeto. Cuanto más baja sea la frecuencia, mayor será el valor. Algunos objetos pueden ser incluso objetos excepcionales o legendarios, con un valor muy elevado. Cuanto menor sea la frecuencia, más altas serán las estadísticas del objeto y mayor será la capacidad de población. Los niveles del Mundo de los objetos serán más profundos, lo que significa que puedes subir el objeto más niveles. Recoge el mayor número posible de objetos excepcionales.

Tienda para guardar

Si hablas con la Save Shop (Tienda para guardar) del castillo, puedes ver todos los registros de tus aventuras hasta el momento. Aquí se incluye la cantidad de equipamiento y objetos acumulada, el daño máximo, los perfiles de cada profesión y otros datos diversos. Puedes crear tu propia colección perfecta de datos.



Collection Record (registro de objetos)

Aquí se enumeran todos los objetos que hayas tenido al menos una vez. Los objetos se registran como comunes, excepcionales o legendarios. Los objetos que muestran el icono X indican que no existe una frecuencia específica para ese objeto. Aunque vendas el objeto, si lo has tenido al menos una vez, aparecerá registrado.

Dark Record (Registro oscuro)

Puedes consultar distintos datos durante tu partida.

Play time	Número total de horas jugadas.
Cycle	El número del ciclo en el que te encuentras.
Max Damage	Cantidad máxima de daño infligido a un enemigo.
Total Damage	Cantidad total de daño infligida a un enemigo.
Max Geo Chain	La cadena más extensa realizada.
Friendly Kills (this cycle)	El número de aliados que has matado en este ciclo.
Enemies Killed	El número de enemigos que has derrotado hasta el momento.
Max Level	El nivel más alto de tu personaje.
Max Times Reincarnated	El número más alto de reencarnaciones de un personaje.
Items Collected %	El porcentaje de objetos recogidos.
Item World Visits	Cuántas veces has visitado el Mundo de los objetos.
Max Levels into Item World	El número de niveles que has avanzado en el Mundo de los objetos sin regresar al Castillo del cacique.
Extra Enemies Killed	Estos registros sólo se realizan al derrotar a un enemigo concreto. Si se muestra "????", significa que todavía queda un enemigo por derrotar.

Aviso ¡Intenta no acabar con demasiados aliados!

Collection Book (Libro de colecciones)

Puedes ver información sobre una clase (o raza) que haya aparecido en el juego al menos una vez.

Tienda de música

Puedes comprar cualquier fragmento musical que escuches en el juego con el dinero HL (Hell). Después, podrás escuchar y disfrutar de la música que compres en la Tienda de música. Asimismo, puedes configurar cualquier música como música de fondo para el Mundo de los objetos.



Longinus

Te descubrirá detalles sobre todas las armas del juego. Deberías intentar hablar con él al menos una vez. Y si acepta tu poder...



SELECCIÓN DE DESTINO

Seleccionar zona

Cuando hables con personas en Events [Acontecimientos][demo] y en el Castillo del cacique, se abrirán nuevas zonas. Cada zona suele tener varios Mapas de zona. En la pantalla de selección, puedes seleccionar el Mapa de la zona a la que quieras ir. La partida avanza según vayas superando los Mapas de zona.



MAPA DE LA ZONA

El mapa tridimensional como el mostrado a la derecha se denomina Mapa de la zona. Todos los combates tienen lugar en el Mapa de la zona, en el que se juega de acuerdo con un sistema de turnos. Esto significa que primero actúan los aliados y, después, el turno cambia al enemigo, y así sucesivamente.



Dispatching Allies

Sitúa el cursor en el panel de la base del Mapa de la zona y pulsa el botón  para mostrar la lista de todos los personajes aliados que puedes enviar al mapa. Selecciona el personaje y pulsa el botón  para confirmar. Ya puedes mover el personaje con total libertad. Solamente puedes enviar un personaje por vez. Debes sacar los personajes del panel de la base en orden. Y recuerda que el número máximo de personajes por mapa es de 10.

Comandar aliados

El jugador selecciona un comando para ordenar a un aliado que se enfrente al enemigo. En cada turno, cada personaje puede Move (Mover) una vez y realizar una de las siguientes acciones: Attack (Atacar), Skill (Habilidad), Lift&Throw (Levantar/Lanzar), Defend (Defender) o utilizar un Item (Objeto).

*Puedes utilizar los comandos [Equip] y [Status] [[Equipar] y [Estado]] todas las veces que desees. (Tras finalizar la acción no se puede cambiar el equipo).

Desarrollo de la partida

Iniciar el combate



Comandos de orden



Iniciar el ataque



Fin del turno



Turno del enemigo

Superar las zonas

Después de derrotar a todos los enemigos del Mapa de la zona, pasas de fase.

Fin de la partida

Cuando todos los personajes aliados enviados al Mapa de la zona son derrotados, se acaba la partida. Tendrás que continuar desde el último punto que hayas guardado.





● Move [mover] ●

Al seleccionar este comando, se muestra el alcance de movimiento del personaje. Selecciona hacia dónde quieres que se mueva el personaje dentro de dicho alcance y confirma la acción. Si te equivocas y quieres repetir, pulsa el botón .

● Attack [Ataque] ●

Selecciona este comando para ver el alcance de ataque del personaje. Este alcance cambiará en función del arma utilizada. Cuando selecciones un enemigo para atacar, el comando se considerará confirmado. Cuando desees ejecutar la orden, abre el menú de comandos del Mapa de la zona con el botón  y selecciona [Execute] [Ejecutar] o [End Turn] [Acabar turno]. Si quieres deshacer un comando, pulsa el botón .

● Special [especial] ●

Selecciona esta opción para mostrar una lista con los movimientos especiales del personaje. Entre los movimientos especiales se incluyen los siguientes:

- Las habilidades especiales específicas del personaje
- Las habilidades especiales del arma equipada
- Hechizos mágicos que personajes como los magos suelen aprender

Selecciona la habilidad que quieras usar y, después, el objetivo. La orden se ha emitido. Cuando desees ejecutar la orden, abre el menú de comandos del Mapa de la zona con el botón  y selecciona [Execute] [Ejecutar] o [End Turn] [Acabar turno]. Si quieres deshacer el comando, pulsa el botón . El uso de habilidades especiales consumirá SP.



● Item (objeto) ●

Usar objetos. Debes analizar las habilidades y el alcance eficaz a la hora de decidir qué objeto usar.



● Lift & Throw (levantar/lanzar) ●

Selecciona [Lift] (Levantar) para levantar a un enemigo o aliado que se encuentre próximo a ti. Este comando no está disponible a menos que tengas a un personaje cerca. El personaje que levantes no podrá realizar ninguna acción y no se convertirá en blanco de los ataques. Sin embargo, puedes lanzar a los personajes que levantes. Selecciona [Throw] (Lanzar) y decide la dirección y la distancia a la que quieras lanzar al personaje. Existen diversos elementos tácticos que afectan a esta técnica de Lift & Throw (levantar y lanzar), por lo que deberás encontrar la forma de aplicarla.



● Defend (defender) ●

La defensa sirve para aumentar temporalmente el valor de defensa del personaje. Pero, a su vez, el número de contraataques se pierde.

● Equip (equipo) ●

Aquí puedes cambiar el equipo. En función de las estadísticas del personaje y de su distancia con respecto al enemigo, puede que quieras cambiar su equipo.



● Status (estado) ●

Aquí puedes consultar las estadísticas de los personajes.



* Si desplazas el cursor hasta el personaje y pulsas el botón , puedes cancelar el comando que hayas confirmado. Recuerda, sin embargo, que no se pueden cancelar estos comandos si la acción ya se ha iniciado con [Execute] (Ejecutar).

* Los personajes que ya han realizado una acción (incluidos los que ya han recibido una orden) mostrarán el icono [E]. Puedes cambiar la dirección a la que mira un personaje después de que aparezca el icono [E].

Órdenes del mapa de la zona

Pulsa el botón **A** del mapa de la zona para mostrar los siguientes comandos.

● Execute [ejecutar] ●

Los personajes que hayan recibido órdenes realizarán la acción correspondiente.

● End Turn [acabar turno] ●

Permite finalizar tu turno (se acaban todas las acciones de los aliados). Después de acabar tu turno, será el turno del enemigo, que realizará las acciones correspondientes.

● Bonus [bonificaciones] ●

Aquí se enumeran los objetos de bonificación que puedes obtener si superas el Mapa de la zona. La tabla de bonificaciones (Bonus Chart) está relacionada con la barra de bonificaciones, situada en la parte inferior derecha. Cuando la barra de bonificaciones llega a 1, podrás conseguir la bonificación indicada como 1. Esta barra asciende cuando atacas al enemigo.

● Help [ayuda] ●

Puedes consultar los conocimientos básicos que debes tener sobre los combates del Mapa de la zona.

● Quit [salir] ●

El juego se reiniciará y volverás a la pantalla de inicio. Si no has guardado la partida, se perderá tu progreso en el juego. Debes pensarlo bien antes de reiniciar el juego.

● Settings [configuración] ●

Puedes seleccionar entre Cursor Mode (modo cursor) y Key Mode (modo teclado). También puedes configurar el volumen de BGM (música ambiental), MSG (mensajes de voz), SE (efectos de sonido) y el brillo.



TUTORIAL

Explanation about Each Stat



LV	Nivel del personaje.
COUNTER	Número máximo de contraataques.
MV	Alcance de movimiento (por ejemplo, 4 significa que puedes moverte 4 cuadrículas).
JM	Potencia de salto. Indica hasta qué altura puedes saltar, expresado en dm.
HP	Puntos de vida. Cuando lleguen a 0, el personaje será derrotado. Puedes recuperar estos puntos con objetos, magia (especial) y en el Hospital Netherworld.
SP	Estos puntos se consumen si utilizas un [Special] (Especial). Puedes recuperar estos puntos con objetos y en el Hospital Netherworld.
ATK	Poder de ataque.
DEF	Poder de defensa.
INT	Inteligencia. Afecta al poder de las habilidades mágicas.
SPD	Velocidad. Afecta al ritmo de esquivar.
HIT	Precisión.
RES	Resistencia. Afecta a la defensa contra los ataques mágicos del enemigo.
EXP	Puntos de experiencia actuales.
NEXT	Los puntos de experiencia necesarios para pasar al siguiente nivel.

Cómo subir de nivel

Defeat the enemy on the Area Map and gain experience points to level up. When the character levels up, each stat will increase. Also, depending on the character, they may learn unique Special skills, as well.

Maestría con las armas

Cada personaje dispone de una maestría para cada uno de los siete tipos de armas: puño, espada, lanza, arco, pistola, hacha y bastón. Al equipar estas armas durante el combate aumenta la maestría del personaje con ese arma concreta. Cuando la maestría aumenta, puedes aprender las habilidades especiales del arma. Cuanto mayor sea la maestría, más aumentan las estadísticas cuando el personaje se equipa con ese tipo de arma.

**Check!**

Los bastones y las armas exclusivas de monstruos no disponen de habilidades especiales. Los monstruos solamente se pueden equipar con armas exclusivas para monstruos, y carecen de maestría con las armas. Sin embargo, cuanto más alto sea el nivel del personaje, mayor número de estadísticas adicionales recibe.



LECCIÓN I DE ESTRATEGIA DE NETHERWORLD

About Team Attacks

Al usar un ataque normal contra un enemigo, si hay personajes aliados rodeando al personaje, se puede realizar un ataque en equipo. Para que esto suceda deben cumplirse las siguientes condiciones:

- Que el personaje se encuentre junto al enemigo que quieras atacar.
- Que haya un personaje aliado junto al personaje que lanzará el ataque.

Si el personaje está próximo, incluso un personaje que ya haya iniciado una acción puede unirse al ataque en equipo. No obstante, si el personaje usa una habilidad especial o una lanza, arco o pistola para atacar al enemigo a distancia, el ataque en equipo no se produce. Además, en función de la compatibilidad de tus personajes aliados, puede variar la probabilidad de que se produzca un ataque en equipo. Si la probabilidad es baja, el ataque no se producirá con frecuencia.





Aliado que realiza
el ataque



Unidad
aliada



Unidad
aliada



Unidad
aliada



Unidad
enemiga

Ejemplo 1) Ataque en
equipo con un aliado



Aviso

Los ataques a larga distancia (de más de una cuadrícula) con lanzas, arcos y pistolas no activan los ataques en equipo.

Acerca de los combos

Los combos se producen cuando atacas consecutivamente al mismo adversario. Por ejemplo:



= Personaje enemigo



= Personajes aliados
para atacar

En este caso, se trata de un combo de tres golpes (el primer ataque no cuenta).

Cuanto mayor sea el combo, mayor será el daño causado al enemigo. Si combinas este golpe con un Ataque en equipo (consultar más arriba), puedes incluso derrotar a un enemigo muy fuerte en un sólo turno. Cuantos más combos realices, más podrás ganar en la barra de bonificaciones. Si lo que buscas es una bonificación elevada, los combos te serán imprescindibles.

Aviso

Para realizar un combo, debes atacar consecutivamente al mismo enemigo. Los ataques y las habilidades especiales cuentan como combos, pero asegúrate de ordenar los ataques de forma consecutiva sobre el mismo objetivo antes de ejecutar el comando. Si atacas a un enemigo diferente, el combo se anulará.

Ejemplo 3) Ataque en equipo con
tres aliados



Puedes facilitar estos combates si sitúas correctamente a tus personajes. Pero los enemigos también pueden lanzar ataques en equipo, así que debes estar atento...

LECCIÓN II DE ESTRATEGIA DE NETHERWORLD

Geocasillas

Las casillas de color que aparecen iluminadas en el Mapa de la zona se denominan Geocasillas. Pueden tener distintos efectos en función de la ubicación de los geosímbolos.

Geosímbolos

Los objetos ubicados en el Mapa de la zona se denominan geosímbolos. Estos geosímbolos se pueden destruir con ataques normales y también con magia y movimientos especiales.

Geoefectos de los geosímbolos

Por ejemplo si hay un geosímbolo [Ataque + 1] sobre una geocasilla amarilla, todas las geocasillas amarillas tendrán el efecto Ataque + 1, que afectará a todos los personajes de dichas casillas.

Si destruyes un geosímbolo...

Los geosímbolos tienen una función, además de efectos adicionales sobre el combate. Si los destruyes, las geocasillas pueden cambiar de color o incluso desaparecer. Piensa bien antes de destruirlos, ya que si desaparecen todos, obtendrás una bonificación de terminación.

Change Red (Cambiar a rojo)

Al destruir este símbolo en una casilla, se cambian a rojo todas las casillas del mismo color.

Change Green (Cambiar a verde)

Al destruir este símbolo en una casilla, se cambian a verde todas las casillas del mismo color.

Change Blue (Cambiar a azul)

Al destruir este símbolo en una casilla, se cambian a azul todas las casillas del mismo color.

Change Yellow (Cambiar a amarillo)

Al destruir este símbolo en una casilla, se cambian a amarillo todas las casillas del mismo color.

Change Purple (Cambiar a púrpura)

Al destruir este símbolo en una casilla, se cambian a púrpura todas las casillas del mismo color.

Null (Nulo)

Al destruir este símbolo en una casilla, se destruyen todas las casillas del mismo color.

MODO MULTIJUGADOR

Modo Multijugador

Para comenzar una campaña Multijugador, debes ir hasta la habitación de Laharl y pulsar el botón  cuando te encuentres en el dispositivo de comunicación para abrir el menú Communicator (Comunicador). Si es la primera vez que juegas en modo multijugador, primero tendrás que crear una tarjeta de red. Para ello, debes seleccionar "Create Card" (Crear tarjeta) en el menú Communicator (Comunicador).

Quando tengas la tarjeta de red, podrás acceder al modo multijugador si seleccionas "Begin Connection" (Iniciar conexión). Después de conectarte, selecciona "New Connection" (Nueva conexión) para ser el host o selecciona el nombre de un host existente en la pantalla de menús para conectarte a una partida. De este modo puedes jugar contra tus amigos o comprar y vender objetos.

Combate Multijugador

Selecciona "Multi-Player" (Multijugador) después de conectarte para combatir contra otro jugador. El host seleccionará la configuración del combate. La primera vez que empieces, sólo habrá disponibles algunos parámetros pero, cuanto más tiempo juegues, mayor número de parámetros podrás desbloquear. A continuación, selecciona las unidades que quieras utilizar en el combate. En algunos combates es necesario seleccionar un líder. Para ello, pulsa el botón T sobre el personaje que quieras elegir. Después de elegir tu ejército, el host selecciona un mapa en el que tendrá lugar el combate.

Cómo hacer tratos

Puedes comprar y vender objetos si seleccionas "Deal" (Trato) después de conectarte a otro jugador. Selecciona "Sort Shopping Bag" (Ordenar cesta de la compra) para añadir a tu cesta de la compra los objetos del almacén que quieras vender. Puede que algunos objetos excepcionales no se añadan a la cesta de la compra. Después de llenar tu cesta de la compra, selecciona "Begin Deal" (Iniciar trato) para buscar entre los objetos del otro jugador. No recibirás HL por los objetos que vendas, pero tampoco perderás el objeto que hayas vendido.

*Si necesitas más información, consulta el apartado "Explanation" (Explicación) del menú Communicator (Comunicador).

For more information on this game,
please visit

WWW.NISAMERICA.COM

